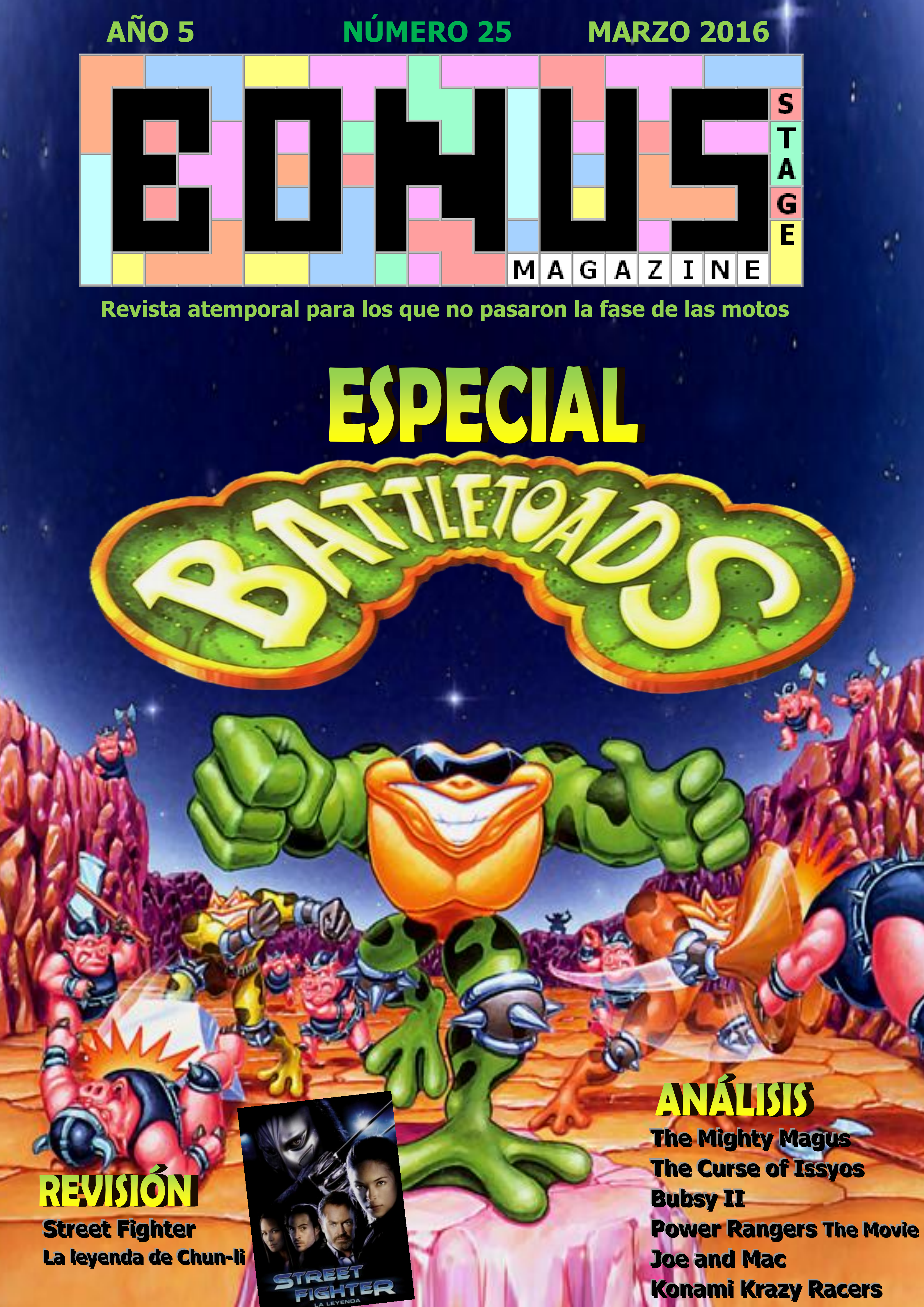
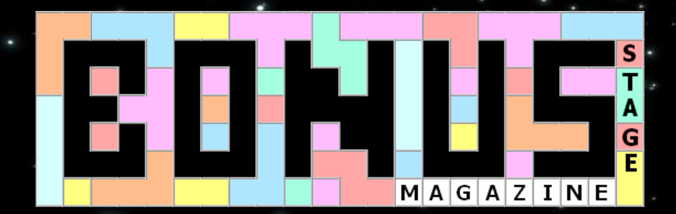

AÑO 5
NÚMERO 25
MARZO 2016
BONUS STAGE
MAGAZINE
Revista atemporal para los que no pasaron la fase de las motos
ESPECIAL
BATTLETOADS
REVISIÓN
Street Fighter
La leyenda de Chun-li
STREET FIGHTER
LA LEYENDA
ANÁLISIS
The Mighty Magus
The Curse of Issyos
Bubsy II
Power Rangers The Movie
Joe and Mac
Konami Krazy Racers

Número 25 – Marzo 2016



Índice



Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Y por fin llegó el número 25, que ha sido retrasado desde Febrero a Marzo por culpa del escaso tiempo libre que hemos tenido durante estos meses.

A veces mientras hago un número voy adelantando otro y todo sale según lo planeado, pero en otras ocasiones ni puedo (ni quiero) hacerlo, porque prefiero usar mi tiempo libre en otras cosas.

Sin embargo aquí está el número especial Battletoads, una saga que quería comentar desde hace mucho tiempo (posiblemente desde nuestro lejano número 3, **Especial Double Dragon**). Debido a las prisas, en este número no estan todas las secciones a las que estáis acostumbrados, ha sido un mal menor, necesario, para poder sacar este número y no irnos a Abril con él.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número, hecho con prisas, pero también con ilusión.

Skullo







BUBSY II

1 o 2 Jugadores – Plataformas – Accolade 1994

El primer juego de *Bubsy* recibió muchísima publicidad y obtuvo buenas calificaciones por parte de algunas revistas de videojuegos, por lo cual no es raro que las expectativas fuesen tan altas, que algunos jugadores se llevaron una desilusión al jugarlo, pues no era tanto como decían. ¿o quizás esperaban demasiado?

Poco tiempo después, Accolade decidió lanzar *Bubsy II* para Super Nintendo y Mega Drive ¿arreglaron los fallos de la primera parte? Es hora de comprobarlo.

La historia de este juego nos cuenta como Bubsy va junto con su amigo el Armadillo Arnold y sus sobrinos a un parque de atracciones llamado Amazatorium donde podrán revivir momentos de la historia gracias a un invento llamado Wompum. El dueño del lugar, Oinker P. Hamm, descubre que el Wompum en lugar de recrear momentos de la historia, lo que está haciendo es robarlos, algo que por algún motivo le parece una idea genial. Al descubrir esto, Bubsy y sus amigos tendrán que entrar en acción para detener a Oinker.

Gráficos

El sprite de Bubsy es bastante bueno (diría que es el del primer juego), los enemigos son totalmente nuevos y hay una variedad bastante grande de ellos, algunos son comunes en todos los niveles, otros son exclusivos de algunos de ellos. La mayoría de los enemigos comunes son cabras, ovejas, cerdos y otros animales y no me me resultan excesivamente interesantes, ya que no parecen encajar en ninguno de los niveles, mientras que los exclusivos están elegidos con algo más de acierto.



Pantalla de título de *Bubsy II*

Los escenarios son muy variados ya que los diferentes mundos son muy dispares entre sí, pues abarcan cosas como el antiguo Egipto, el espacio exterior, una zona aérea de aviones y globos, un mundo musical y otro con un estilo similar a cuentos de hadas. Pese a esta variedad, algunos escenarios me parecen mejorables, sobre todo en lo que se refiere a los fondos, que a veces pasan de ser sosos a ser demasiado densos.

Sonido

Al principio de cada nivel Bubsy soltará una de sus frases y una vez empecemos a jugar nos encontraremos con unos sonidos bastante aceptables, pero no sobresalientes.

Las melodías del juego son bastante buenas, representan bien la temática de la fase que jugamos, pero no me parecen demasiado pegadizas, o al menos no tanto como las del primer juego que aun recuerdo.

Jugabilidad

Además de saltar y planear, en esta ocasión Bubsy puede usar diferentes ítems (una pistola que convierte a los enemigos en dinero, un traje de buzo para acceder a bonus bajo el agua, una bomba que convierte a los enemigos en ítems y un portal que nos permitirá salir del nivel en el cual nos encontramos. Los objetos especiales son funcionales, pero la pistola es un tanto lenta a la hora de disparar.



Selección de niveles

Aunque Bubsy sigue siendo un personaje de control resbaladizo, ha ganado aguante, de manera que no solo soportaremos varios golpes antes de morir, sino que incluso podemos recuperar vida si encontramos el ítem correspondiente (la tirita).
Aunque afortunadamente Bubsy ya no muere al primer golpe, los niveles son algo más complejos que en el anterior juego, pues en muchos de ellos tendremos que ir activando interruptores o palancas para encontrar el camino a seguir.

En algunos momentos del juego Bubsy pilotará un avión o una nave espacial, desde la cual podrá disparar hacia adelante o hacia abajo (según el botón que presionéis) en el caso del avión, podemos cambiar la dirección de vuelo presionando L o R.

El desarrollo del juego nos deja elegir libremente el nivel al que queremos jugar dentro de la zona en la cual nos encontremos, al completar cada nivel podemos acceder a un menú donde comprar y vender ítems para prepararnos para el siguiente. Durante el juego encontraremos algunas fases de Bonus donde podemos ganar vidas extras si somos un poco espabilados.



Los niveles de Egipto son un tanto liosos

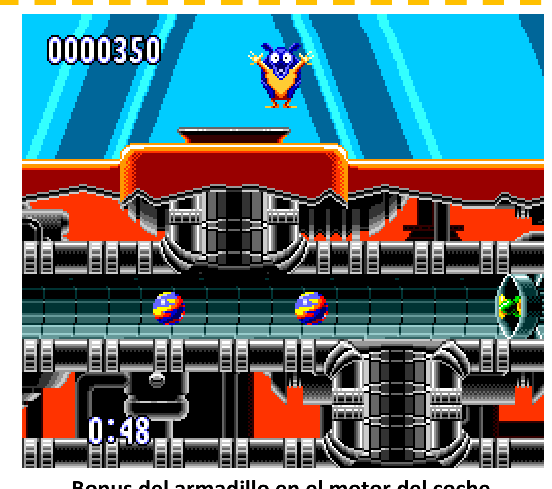


Bubsy pilotando el avión

Duración

El juego consta de 3 zonas, cada una de ellas con 5 niveles, al completar una zona se abre una puerta para poder acceder al jefe de dicha zona (lamentablemente en dos de las zonas, el jefe resulta ser un montón de enemigos juntos, lo cual es bastante decepcionante).

La dificultad es bastante similar entre los niveles de una misma zona, pero va aumentando conforme pasamos de una zona a otra. Al comenzar el juego podemos elegir si queremos jugar todas las zonas (Grand Tour) o solo una de ellas (lo cual vendría a ser el equivalente a tener varios niveles de dificultad). En general, los niveles espaciales y los de Egipto me parecieron los más difíciles.



Bonus del armadillo en el motor del coche

En esta ocasión no existen passwords para continuar nuestro avance, así que tendremos que completar el juego de una sentada y eso significa dedicarle un par de horas (o más) al juego. Durante nuestra partida podemos encontrar continuaciones extras y comprar/vender objetos, de manera que no será muy difícil acumular una buena cantidad de vidas extras, lo cual suaviza la dificultad.

Además del modo para 1 jugador, existen 2 modos para dos jugadores a la vez (uno cooperativo y otro competitivo) donde el segundo jugador controla a uno de los sobrinos de Bubsy. También existe un modo de juego pensado exclusivamente para poder echar unas partidas a los minijuegos que nos encontramos en el modo principal.



Algunos enemigos no encajan con los niveles



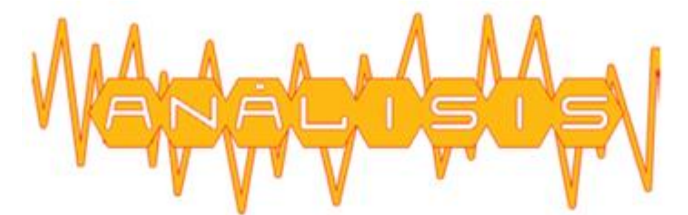
Bonus de catapultar ranas…

Conclusión

Bubsy II es un juego extraño, pues pese a corregir algunos de los errores más graves del primer juego y añadir más variedad de situaciones, modos de juego y minijuegos, tampoco es un juego redondo. Algunos de sus niveles son un tanto mareantes (de hecho incluso hay indicaciones que nos dicen hacia dónde ir) y se echan en falta más enemigos finales.

Aun así, creo que es un juego interesante y vale la pena echarle un vistazo, no es una maravilla, pero puede ser muy entretenido, especialmente para los fans del primer juego.

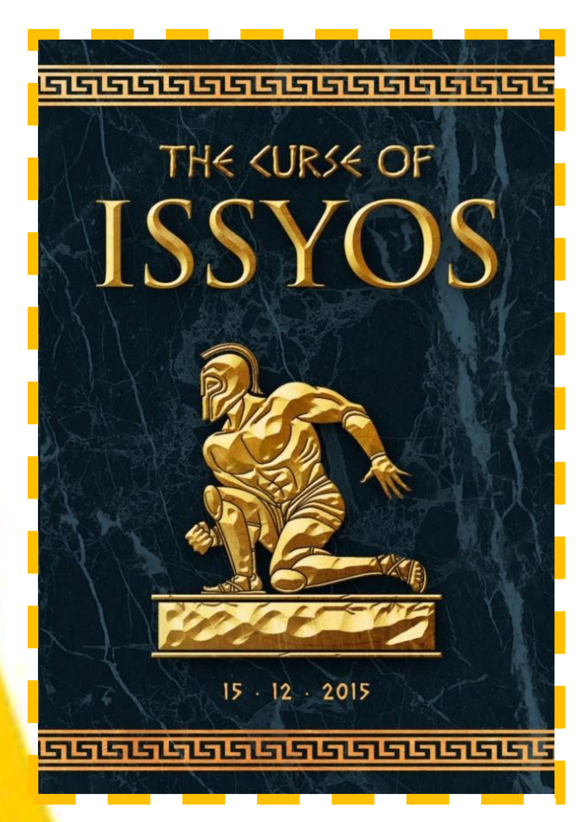
Skullo



PC

THE CURSE OF ISSYOS

1 Jugador – Plataformas – Locomalito 2015



A continuación voy a comentar otro de los juegos creados por Locomalito, es totalmente gratuito y podéis descargarlo desde su página www.locomalito.com.

En esta ocasión, el juego hace un homenaje a la mitología griega y las películas de aventuras de hace unas décadas donde Ray Harryhausen nos ofrecía su talento en forma de monstruos que se movían en stop-motion. Así que si sois fans de la primera versión de *Furia de Titanes*, si recordáis con cariño la escena de los esqueletos de *Jason y los* Argonautas o si uno de vuestros monstruos favoritos salía en las películas de Simbad, echadle un vistazo a este juego, no os arrepentiréis.

La historia de este juego trata de un simple pescador llamado Defkalion, al cual la Diosa Atenea le advierte que la Isla de Issyos (donde vive junto con su hija) va a ser arrasada por los Dioses, de manera que decide volver a casa lo más rápido posible. Nada más llegar a tierra firme comprobará que la isla está llena de monstruos y soldados de Hades, así que el tiempo corre en su contra.

Gráficos

El estilo gráfico intenta recordar a lo visto en consolas de 8 bits, aunque sin contar con sus limitaciones (nada de parpadeos, ni límite de colores en los sprites, por ejemplo). El aspecto del protagonista recuerda mucho a Simon Belmont en la forma, los enemigos son bastante variados y algunos tienen tamaño enorme.
Los escenarios también nos muestran zonas diferentes entre sí, como una playa, un bosque, una ciudad arrasada…

Resumiendo, el apartado gráfico es bueno si tenemos en cuenta que se trataba crear un juego que aparentase ser de 8 bits.



Comienza nuestra aventura



El estilo gráfico es similar a las consolas de 8 bits

Sonido

El músico de confianza de Locomalito, Gryzor87, vuelve para darnos la banda sonora del juego, que si bien no es tan memorable como la de algunos juegos anteriores, sigue incluyendo temas pegadizos que terminareis tarareando sin daros cuenta. Las músicas son bastante "sencillas" de acuerdo con el estilo visual del juego, pero complementan muy bien los escenarios en los que suenan.



El minotauro, uno de los jefes

Jugabilidad

El control es muy sencillo, un botón para saltar y otro para pegar, si presionamos arriba+botón de pegar usaremos nuestro arco para atacar a distancia. El estilo de juego es muy similar a los primeros Castlevania, siendo un juego de plataformas con toques de acción. El parecido con la saga de Konami también se nota cuando nuestro pescador recibe daño, pues "saltará" hacia atrás al ser golpeado por los enemigos, algo a lo cual habrá que acostumbrarse para sobrevivir.

A la hora de atacar contamos con dos armas que solo se diferencian en alcance y velocidad, la espada (poco alcance y muy veloz) y la lanza (largo alcance y lenta pegando). Durante el juego podremos intercambiar de arma si encontramos la otra en alguna de las cajas, por regla general recomiendo usar la lanza, aunque es cierto que hay algunos momentos en los cuales desearíais tener la espada para golpear más deprisa. En algunas fases encontraremos también una armadura, que reducirá el daño que nos hacen los enemigos y además nos permite protegernos de algunos proyectiles enemigos (si presionamos abajo).



La armadura será de gran ayuda



Con armadura y lanza

La mayoría de niveles son lineales, sin embargo en algunos tendremos que buscar un número de llaves para avanzar, lo cual nos fuerza a explorar y confiar en nuestra suerte para encontrarlas lo más rápido posible. En algunas fases previas también podemos encontrar llaves ocultas (que podemos usar en los templos y así ahorrarnos el trabajo de buscar las llaves del templo) aunque el verdadero motivo de la existencia de esas 3 llaves "de más" es abrir un camino secundario en la fase de la montaña, lo cual nos permitirá jugar a una parte secreta del juego y obtener un arma nueva.

Durante el juego podemos encontrar dinero, a veces en cajas, a veces al eliminar los enemigos y otras veces como uno de los ítems ocultos que aparecen si pegamos a un sitio concreto del nivel. Ese dinero nos valdrá para comprar ítems en algunas zonas, (flechas, comida, llaves o pociones que agranden nuestra vida), así que vale la pena tratar de reunir el máximo.

Duración

El juego no es demasiado largo, pero su jugabilidad a la antigua os exigirá jugar bastante para dominar algunas partes, las vidas extras son muy escasas y si nos matan poseemos continuaciones limitadas.

El juego tiene unos 7 niveles, que van complicándose gradualmente, aunque por regla general no llegan a ser tan difíciles como algunos juegos anteriores de Locomalito. Una vez tenéis la habilidad, completar el juego del tirón os llevará poco menos de una hora.

Su rejugabilidad se basa en sus dos finales, en encontrar las 3 llaves para abrir el camino alternativo y buscar los ítems ocultos que hay por todo el juego.



¿Recordáis *Jason y los Argonautas*?



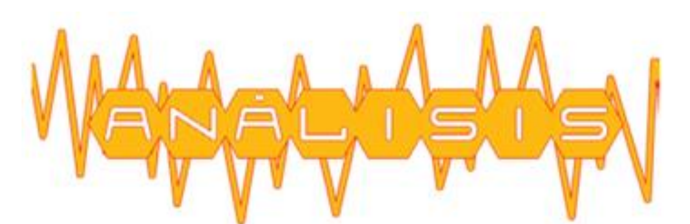
No te rindas, estas muy cerca del final del juego

Conclusión

Curse of Issyos es un juego recomendable para todos aquellos que quieran una dosis de plataformas y acción a lo *Castlevania* clásico. No esta tan elaborado como *Maldita Castilla*, pero está claro que esa tampoco era la intención. Es un juego divertido y agradable de jugar, además su dificultad está bastante bien medida.

Skullo







POWER RANGERS THE MOVIE

Mega Drive – 1/2 Jugadores – Beat'em up – Banpresto 1995

Los *Power Rangers* fueron un fenómeno en los 90, a todos los niños les encantaban sus exageradas coreografías, sus imposibles robots y sus estrafalarios enemigos. Saban Entertainment supo cómo convertir algo extremadamente japonés en un producto que pudiese gustar a niños occidentales, generando montañas de dinero y de merchandising basados en esta serie que, lejos de ser un producto nuevo, era una variación de la serie Super Sentai, emitida en Japón desde los años 70.



Son muchos los juegos de los Power Rangers que salieron para consolas en aquella época y además tienen la particularidad de que cada versión era distinta al resto.

Con el estreno de la película de Power Rangers no tardaron en aparecer los videojuegos que (más o menos) se basaron en ella, uno de ellos es este *Mighty Morphing Power Rangers The Movie* para Mega Drive/Genesis, un juego que seguro que más de uno tuvo terminó comprando debido a la "PowerRangerMania".

Gráficos

Los Rangers son correctos y reconocibles aunque en realidad se trate del mismo sprite repetido 6 veces, al menos añadieron los detalles distintivos (la falda del ranger rosa y el chaleco del blanco). Los enemigos también se ven bien, aunque son muy repetitivos. Los Zords también aparecen en el juego alternándose con los Rangers y tienen un aspecto más que destacable. Lamentablemente los enemigos contra los cuales nos enfrentamos al manejarlos también se repiten demasiado. Así que aunque gráficamente el juego es llamativo y colorido al primer vistazo, sufre de excesiva repetición que lamentablemente también se ve trasladada a algunos escenarios (afortunadamente, la mayoría son diferentes entre sí).

Sé que no tiene sentido criticar la variedad de enemigos en un juego de los Power Rangers, debido a que los coloridos héroes se enfrentaron a los míticos masillas (Putty Patrols) en centenares de ocasiones, pero el problema que yo veo es que ni los masillas, ni los Oozemans, tienen variantes de ningún tipo y que además, los jefes también se repiten. Debieron hacer como en los beat'em up de las Tortugas Ninja donde, pese a la repetición de soldados del pie como enemigos comunes, existían un montón de variantes de estos, cambiándoles el color, las armas y los ataques.

Durante el juego veremos ilustraciones que nos contarán la historia, las que están relacionadas con los enemigos de los Rangers (Lord Zedd o Ivan Ooze) se ven geniales y las de los Mega Zords y sus trasformaciones también son sorprendentes, lamentablemente la calidad de estas escenas baja enteros en algunas de las que representan a los Power Rangers, principalmente al extraño uso del color que han hecho para las sombras y el dibujo de las caras de los protagonistas.



Una de las ilustraciones del juego



Dos Rangers mejor que uno

Sonido

La música cuenta con varias versiones de los temas de Power Rangers, creando una banda sonora es fiel a la franquicia y que anima bien el juego, al fin y al cabo el tema principal de los *Power Rangers* es tremendamente animado y vigorizante.
Los sonidos no sobresalen demasiado, pese a que a que se incluyen unas pocas voces, no me parecen demasiado destacables.

Jugabilidad

Suficientemente sencilla como para ser buena y no aburrir. Los Power Rangers corren, saltan, y pegan durante esas situaciones aumentando la variedad de golpes que pueden hacer, además si mantenemos el botón de pegar cargan un ataque especial (diferente para cada uno de ellos). En este sentido no veo ninguna pega, los personajes hacen lo que tienen que hacer y lo hacen rápidamente en la mayoría de ocasiones.
Los Robots gigantes se controlan casi de la misma manera, aunque según el que controléis se añadirán algunas variantes.

Los controles responden bien, aunque algunos enemigos (principalmente los jefes) son intocables durante algunos momentos, como por ejemplo cuando hacen algunos ataques, lo cual nos obliga a esquivar y esperar "a que se dejen pegar" para poder atacarles, algo que me parece un poco tedioso y se nota especialmente cuando jugáis a dobles, pues queda raro eso de que le pegues por la espalda al enemigo y los golpes le traspasen.

Durante el juego encontraremos ítems con forma de circulo y el dibujo de los dinosaurios que representan a cada Power Ranger, cada uno de los ítems tiene un efecto distinto, que van desde recuperar vida a obtener puntos y continuaciones extra.



Hay muy poca variedad de enemigos



Controlando al MegaZord

Duración

Tendremos 6 niveles de avanzar y golpear (y uno en el cual tendremos que romper elementos del escenario para poder avanzar o nos quedaremos atascados sin saber que hacer). El desarrollo es bastante sencillo y el juego no es excesivamente difícil, principalmente porque los enemigos suelen salir en bajo número, que como mucho llegará a 4 en momentos puntuales. Los jefes finales, como ya he dicho, son algo más puñeteros por sus "sucias tretas" pero tampoco nos darán muchos problemas si somos buenos en esta clase de juegos.

Volver a jugarlo dependerá de lo mucho que os gusten los Power Rangers o de si tenéis con quien jugar, porque a dobles siempre es mucho más divertido y ameno.



Elige tu Power Ranger favorito



El Ranger azul haciendo un ataque especial

Conclusión

Power Rangers The Movie es un juego hecho para explotar la fama de los personajes, no es un juego horrible, ni mucho menos, pero carece de la calidad media de muchos beat' em ups.
Es sorprendente ver como intentaron dar variedad alternando Zords y Power Rangers como protagonistas, pero al mismo tiempo descuidaron la variedad en lo que a enemigos se refiere.

Solo se lo recomendaría a los fans de los personajes y a los que ya os sepáis de memoria los otros beat'em ups de la consola de 16 bits de Sega.

Skullo





THE MIGHTY MAGUS

1 Jugador – Plataformas – Quicksilva 1985

Remontándonos a los años 80 en donde existían varios ordenadores que funcionaban con cintas de casete o disquetes, nos encontramos este juego de Spectrum +2 publicado por la marca inglesa Quicksilva en 1985 y distribuido en España por Mind Games España. Al principio el juego se iba a llamar *Dragonslayer*, pero por temas de copyright se tuvo que cambiar el nombre a última hora.



En lo más profundo de una peligrosa mazmorra se encuentra un poderoso dragón, solo un valiente mago es capaz de entrar, sortear todas las trampas y enemigos que encuentra por el camino y llegar hasta el final para enfrentarse al feroz dragón.

Gráficos

Vemos la típica paleta de colores de Spectrum formando los distintos pisos de la mazmorra. El fondo es negro y los personajes son blancos, de esta forma podemos diferenciar bien nuestro mago y los enemigos. Los monstruos solo cuentan con una animación de andar, nuestro héroe tiene alguna más como saltar o lanzar magia.

Sonido

Es bastante pobre, solo cuenta con algunos sonidos como el de saltar, lanzar magia, hacerle daño a un adversario, recibir daño y poco más. Solo hay música en la pantalla de título y en el final del juego.



Pantalla de carga interminable



Empieza la aventura

Jugabilidad

A la derecha de la pantalla de juego tenemos los puntos, el número de vidas, los puntos de poder o puntos de vida, los puntos de magia, el piso de la mazmorra en que nos encontramos y los objetos especiales. El mago que controlamos puede realizar varias acciones como andar, subir y bajar escaleras, saltar, lanzar magia o sacar el bastón de combate.



No perdáis de vista el menú de la derecha

Conforme bajamos pisos hay que evitar esquivando o saltando todo tipo de trampas, al principio seguramente caeremos en todas hasta que aprendamos el dibujo de cada baldosa. Se deben calcular muy bien los saltos ya que no se pueden corregir y podemos caer en algún sitio no deseado. Hay todo tipo de peligros como flechas, paredes con pinchos, catapultas que nos harán caer de gran altura, suelos falsos que una vez más nos harán caer, precipicios, baldosas que harán oscurecer la zona para que no veamos donde pisamos, transportadores que nos retrasarán en el camino o baldosas que nos quitan puntos de vida o de magia.

Durante el camino podremos buscar entre la basura o en cofres para conseguir puntos, vidas extra, puntos de vida o puntos de magia. También podremos encontrar de forma aleatoria uno de los cuatro objetos especiales, uno nos permitirá conseguir muchos puntos, otro muchos puntos de vida, el tercero muchos puntos de magia y el último nos irá restando poco a poco los puntos de magia y vida hasta morir. Los objetos especiales se quedan durante la partida entera, así que si nos toca el malo, mal asunto. A veces el borde azul de la pantalla se volverá amarillo durante unos segundos, eso es que hemos encontrado un ítem que nos da invencibilidad durante ese corto periodo de tiempo.



Sacando el bastón de combate



Cuidado con el precipicio, los saltos son rígidos

A la hora de luchar contra los monstruos tenemos la magia, que son rayos que alcanzan una cierta distancia y podemos elegir la intensidad de daño con el teclado numérico de uno a nueve, obviamente también gastará de uno a nueve puntos de magia.

La magia también sirve para atravesar paredes si disparamos a una, si se nos agotan los puntos de magia, cada vez que la utilicemos gastaremos puntos de vida, así que hay que tener cuidado. Si alguna criatura se nos echa encima podemos sacar el bastón de combate, si le tocamos con este bastón le haremos mucho daño aunque nosotros también perderemos algún punto de vida. Si aun así no es suficiente para eliminar al enemigo y nos acaban tocando de lleno perderemos una gran cantidad de vida y nos dejarán unos pocos segundos aturdido, corriendo peligro de recibir otra vez y acabar perdiendo una vida.

Duración

Después de las famosas e interminables cargas de los casetes de Spectrum al fin podemos jugar. Debemos bajar 30 pisos de mazmorra, donde cada vez los enemigos son más fuertes, hasta llegar al primer piso de todos y eliminar al poderoso dragón. Cuando creemos que ya hemos acabado, resulta que tenemos que subir de nuevo hasta arriba del todo, a donde comenzó nuestra aventura. Lo lógico es pensar que lo más sencillo es volver por donde hemos bajado, pero hay un inconveniente, el rebuscar en la basura y abrir cofres ha hecho que los pisos superiores se llenen de más trampas de las que ya habían, además de haberse derrumbado ciertas escaleras, así que subir será más complicado que bajar. Si lo conseguimos veremos el espléndido final del juego.

Una partida completa consiguiendo el objetivo puede durar cerca de una hora, ahora bien, necesitaremos muchísimos intentos para conseguirlo, ya que hay que aprenderse todas las artimañas que usa el juego para hacernos fracasar, además en cada partida nueva se genera el escenario de forma aleatoria.

Conclusión

Para ser un juego de Spectrum es bastante original y jugable, podría ser una buena pieza para los coleccionistas de títulos de Spectrum. Permitidme que insista, pero lo mejor del juego es su final.

El Mestre

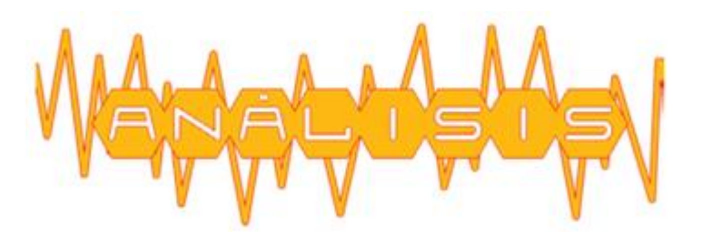


Rodeado de enemigos



Menú Principal







KONAMI KRAZY RACERS

1 a 4 jugadores – Carreras– Konami 2001



Konami fue una de las empresas más grandes durante los 80 y 90. Es asombrosa la cantidad de sagas memorables y de juegos de gran calidad que aparecieron bajo el logo de esta compañía durante esos años.

Además de tener buena mano haciendo juegos, Konami siempre ha estado dispuesta a parodiarse a sí misma, tal y como demuestran los juegos donde mezclan personajes de juegos totalmente distintos, siendo el mejor exponente de esto la saga *Parodius* o los juegos como *Konami Wai Wai World*.

Pues ahora imaginad que pasaría si mezclásemos el estilo humorístico de esos juegos con Mario Kart y os haréis a la idea de lo que os vais a encontrar en este *Konami Krazy Racers* (*Konami Wai Wai Racing* en Japón).

Gráficos

Desde la introducción del juego, al menú (representado como si estuviésemos en un PC) veremos el estilo desenfadado y alegre que estará siempre presente durante nuestras partidas. Si os movéis entre los menús veréis pequeños detalles simpáticos, como los pingüinos que aparecen haciendo tonterías.

Una vez dentro del juego lo primero que os vendrá a la mente serán las versiones de SNES y Game Boy Advance de Mario Kart, pues los escenarios están hechos de un estilo que recuerda al (años atrás) revolucionario modo 7, lo cual significa que tendremos curvas de todo tipo gracias a la rotación, pero también significa que el escenario en general, dará la sensación de ser plano, salvo por algunos objetos que podemos encontrar en la carretera como cajas o estatuas. Los escenarios están basados en sagas como *Parodius*, *Twin Bee*, *Castlevania*, *Metal Gear*, *Penguin/AntarcticAdventure* o *Gambare Goemon* (*Mystical Ninja*) y son muy agradables y variados entre sí.

Todos los personajes son fácilmente reconocibles (si sois fans de los juegos en los que aparecen) excepto uno, el representante de *Castlevania*, Drácula, que posee un diseño raro que no recuerdo haber visto en ningún juego de la saga (con barba y piel azul). Por último, las ilustraciones que vemos en el juego también son muy divertidas y coloridas.



Goemon tratando de ganar posiciones



El curioso menú del juego



Selección de personaje

Sonido

¿Os gustan las músicas de Konami? En caso de que la respuesta sea sí estáis de enhorabuena, porque algunos de los temas más representativos de las sagas anteriormente mencionadas están incluidos en la banda sonora del juego. Puede que os parezca raro conducir escuchando el tema principal de *Metal Gear Solid* o la tranquila música de *Antarctic Adventure*, pero es innegable que las canciones están a un buen nivel y nos hacen recordar a los juegos que representan.

Los personajes también aportan algo al apartado sonoro, pues cada vez ataquen o reciban daño soltarán algún comentario o ruido gracioso. El tema principal del juego es muy animado y está cantado, todo un punto a su favor.

Jugabilidad

El botón A acelera, el B frena (si mantenemos B y presionamos abajo iremos en marcha atrás) el botón L usa el objeto que tengamos, el botón R nos hará saltar y el botón SELECT nos permitirá ver que hay tras nosotros.

La jugabilidad es muy sólida y muy similar a *Mario Kart*. Nuestro coche tendrá que llegar entre los 3 primeros a la meta, para lo cual necesitará usar los objetos que encontrará en forma de campanas de Twin Bee. Las azules siempre nos darán un turbo que se puede acumular si pasamos por varias campanas azules sin usarlo, las rojas nos darán los ítems ofensivos, misiles rojos (teledirigidos) bombas (que se dejan en el suelo) 3 misiles azules (van en línea recta) un cerdo (convierte a todos los corredores en cerditos) un ojo (nos vuelve invisibles a ojos de los otros corredores) y otros del mismo estilo. Uno de los ítems nos permite llamar a un ayudante, que aumentará la velocidad de nuestro coche y atacará a los enemigos, estos ayudantes variaran según el personaje que controlemos (por ejemplo a Drácula le ayuda La Muerte, a Goemon y Ebisumaru les ayuda Sasuke, a Pastel le ayuda su nave de *Twin Bee*…)



Es difícil controlar el coche en estos circuitos



Pastel electrocutando a sus rivales

Durante el juego encontraremos monedas, que podemos usar para comprar ítems, permitiéndonos así usarlos varias veces durante las carreras (algo que facilita bastante nuestra supervivencia).

Los controles son fiables y el juego es muy divertido, la dificultad de algunos circuitos puede ser un poco más alta que la del resto, pero en general es uno de esos juegos en los que mejoras sin darte cuenta.

Duración

El juego consta de 4 copas con 4 circuitos cada una, para poder acceder a las copas finales tendremos que pasar unos test de conducción que consisten en pruebas concretas. Una vez hayamos completado todas las copas (que se pueden jugar en 3 niveles de dificultad) podremos obtener el certificado S si superamos unas 4 últimas pruebas. Además del modo de campeonato, disponemos de un modo versus, contrarreloj y carrera libre, los típicos modos de esta clase de juegos.


Dudo que exista un juego con más pingüinos

El juego incluye 8 personajes distintos: Goemon (*Gambare Goemon*) Pastel (*Twin Bee*) Pawapuro-Kun (*Jikkyō Powerful Pro Baseball*) Drácula (*Castlevania*) Ninja (*Metal Gear*) Takosuke (*Parodius*) Nyami (*Pop'nMusic*) y el Moai que hemos visto en tantos juegos de Konami. Si la plantilla se os antoja corta podéis desbloquear los siguientes personajes secretos: Beartank (proveniente de *Rakugakids* un juego de lucha de N64), Ebisumaru (de *Gambare Goemon*) Vic Viper (la nave de *Gradius*) y King (de *Pop'nMusic*). Sorprendentemente el pingüino Pentarou se ha quedado fuera de la lista de corredores, aunque Konami no se ha olvidado de él, pues hay circuitos suyos y el juego esta (literalmente) lleno de pingüinos.

La manera de obtener los personajes secretos es un tanto compleja e innecesariamente rebuscada, pues 3 de ellos se consiguen encontrando un diamante que está escondido en algunos circuitos del modo Campeonato. La idea sería buena si no fuese porque solo 1 de ellos se puede encontrar conduciendo "normal" ya que para acceder a los otros dos hay que (literalmente) gastar un turbo justo antes de un salto y lanzarse hacia el abismo de manera suicida. Para colmo, Ebisumaru se desbloquea batiendo los records de los circuitos de Goemon, pero antes tendremos que desbloquear a Beartank.

Resumiendo, el juego posee los típicos modos de juego que se esperan de él, varias dificultades, suficientes pilotos distintos y algún que otro añadido extra, pero su duración dependerá de si os enganchan esta clase de juegos o no.



Ese diamante desbloqueará a un personaje

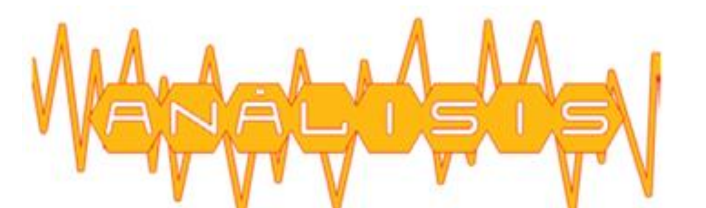


Beartank uno de los personajes ocultos

Conclusión

Si os gustan los juegos tipo Mario Kart y los personajes de Konami, este es vuestro juego. Poco más puedo decir, a mí me pareció muy divertido y agradable, pero entiendo que si alguien no es fan de las sagas de Konami, el juego pierde mucho encanto.

Skullo





JOE AND MAC: CAVEMAN NINJA

1 o 2 Jugadores – Plataformas/Acción – Elite 1991



Joe y Mac son dos personajes prehistóricos que tuvieron cierto éxito a principios de los 90 con su juego para arcade, que fue portado a muchos sistemas diferentes entre los que se encontraban Amiga, Mega Drive/Genesis, NES, Game Boy, MS-DOS y SNES.

La mayoría de esas versiones se basaban en el arcade con mayor o menor parecido, según las limitaciones de la máquina, sin embargo la versión de Super Nintendo cambió bastante el juego original, modificando los niveles, enemigos, ítems y añadiendo nuevas fases, quedando a medio camino entre un juego nuevo y una versión del arcade y diferenciándose totalmente del resto de conversiones del original.

La historia de este juego nos cuenta como unos cavernícolas secuestran a todas las mujeres de la tribu de Joe y Mac, de manera que nuestros alocados protagonistas tendrán que ir a rescatarlas. Como curiosidad, la versión PAL de este juego está traducida a 6 idiomas distintos, siendo uno de los primeros juegos multiidioma y en ser traducido al español, al menos en lo que se refiere a consolas.

Gráficos

El apartado gráfico se mantiene muy fiel al arcade, los personajes son graciosos, coloridos y bastante grandes (especialmente los jefes finales). Los escenarios son bastante variados para la temática del juego (selva, zona de árboles, ríos, cueva helada, zona volcánica, “cementerio” de dinosaurios y el interior de uno de ellos).



Subiendo por la espalda del dinosaurio

La variedad de enemigos no es muy alta, sobre todo en lo que se refiere a los cavernícolas que se repiten bastante durante todo el juego, los otros enemigos también son constantes, aunque aparecen con menos frecuencia. También hay algunos enemigos (anguilas, dinosaurios pequeños, avispas) que solo los encontramos en niveles concretos. Los jefes son muy variados (Mamuts, plantas gigantes, dinosaurios) , sin embargo hay algunos que se repiten (los tiranosaurios y los Pteranodon) lo cual le resta puntos en ese aspecto, aunque puede que eso lo compense con el enemigo final, que es totalmente distinto al del arcade y personalmente me parece mucho más llamativo y original.

Así pues, el apartado gráfico es bastante bueno y colorido, aunque se echan en falta algunas cosas que si estaban en el arcade, como algunas animaciones graciosas de los personajes al ser golpeados o las chicas prisioneras atadas en la zona donde peleamos contra el jefe del nivel, que en esta versión solo aparecen cuando hemos matado al jefe.



Cuidado con la roca y mide bien los saltos



Recorriendo la cueva de hielo

Sonido

Melodías animadas, con coros de trogloditas haciendo Uh-Uh, nos acompañarán a lo largo de nuestra aventura. Me parecen muy entretenidas y pegadizas e incluso intimidantes (en el caso del tema de los jefes), aunque algunas se repiten.

Los sonidos son constantes pero sencillos, siendo los más sobresalientes los rugidos y gritos de los jefes, que son bastante intimidadores y llamativos.

Jugabilidad

Los que jugaron al original recordarán a los protagonistas de este juego corriendo, saltando y sobre todo atacando a sus enemigos, esa esencia se mantiene, pero con algunos cambios en los niveles que darán algo más de prioridad a los saltos.

Los controles son sencillos, un botón para atacar (pudiendo atacar en salto, estando agachados o hacia arriba) otro para saltar, si presionamos arriba y salto, nuestro personaje hará una voltereta que le permitirá llegar a sitios más altos, sin embargo no podrá disparar mientras la hace. Si presionamos dos veces hacia adelante o hacia atrás, nuestro protagonista rodará por el suelo en esa dirección (sería el equivalente a correr) y si presionamos abajo y salto nuestro protagonista saltara del nivel de terreno en el que se encuentre al que este debajo de él.



Uno de los enormes jefes finales

Joe (o Mac) empiezan armados solo con su garrote, pero al romper huevos o recorrer el nivel encontremos unos símbolos de piedra que nos darán las 4 armas disponibles en el juego: El hueso (ataque con una parábola descendiente) el bumerán (mucho alcance y vuelve hacia nosotros, pero poca fuerza) la rueda (fuerte y recorre el terreno y las paredes, pero solo podemos lanzar 2) o el fuego (es el más poderoso, pero solo podemos lanzarlo de uno en uno). Si, faltan algunas armas del arcade original y no se puede mantener apretado el botón de ataque para lanzar un ataque más potente, pero en su lugar el juego nos permite ir cambiando de arma entre todas las que hayamos conseguido presionando SELECT, pudiendo adaptarnos mejor a lo que nos encontremos y seguir estrategias distintas contra los jefes.

Lamentablemente faltan algunos ítems especiales que si aparecían en el arcade (como la salsa picante) aunque también se ha eliminado el hecho de que la barra de vida se vacíe sola conforme pasa el tiempo, sustituyéndola por corazones que solo nos quitarán solo cuando nos dañen, algo que personalmente me gusta más.

Los controles son bastante buenos, aunque hay que tener mucho cuidado con los saltos, ya que hay bastantes zonas de plataformas en las cuales si caemos, perderemos una vida inmediatamente.



El mapa principal

Durante el juego veremos un mapa (a lo *Mario World*) con casillas rojas (niveles) casillas azules (Bonus) y casillas blancas (checkpoints) para acceder a algunas de ellas tendremos que usar una llave que encontraremos en los Bonus (a los que llegaremos gracias a una cría de Pteranodon). Si nos matan todas las vidas podemos continuar desde el último checkpoint.

Duración



El enemigo final de esta versión es muy original

El juego cuenta con 12 niveles distintos, algunos de ellos son bastante más largos que los del arcade, pero otros siguen siendo cortos y prácticamente solo tienen un segmento de fase para llegar al enfrentamiento contra el jefe. La dificultad del juego es bastante aceptable, si perdemos una vida continuamos desde donde nos han matado y si nos quedamos sin vidas, podemos continuar varias veces antes de ver la pantalla de Game Over definitiva.

Si el juego se nos hace fácil o difícil podemos cambiar la dificultad en opciones. Pese a tener más niveles y de mayor duración que los de arcade, esta versión es bastante más asequible, ya que en el nivel normal no nos veremos en demasiados apuros, excepto en algunos momentos de las últimas fases o en algunas zonas de plataformas (si no somos suficientemente hábiles con los saltos). Si somos buenos jugando, en menos de una hora estaremos viendo el final (y si mantenemos presionados a la vez los botones A,X,L y R veremos un final alternativo)

Además del modo a un jugador y el modo a dobles cooperativo, existe el Super Mode, que es un modo a dobles donde podemos cooperar (los personajes se pueden subir uno encima del otro para llegar a zonas más altas) y también podemos competir (Joe y Mac se pueden pegar entre sí) convirtiéndose en un modo ideal para jugar

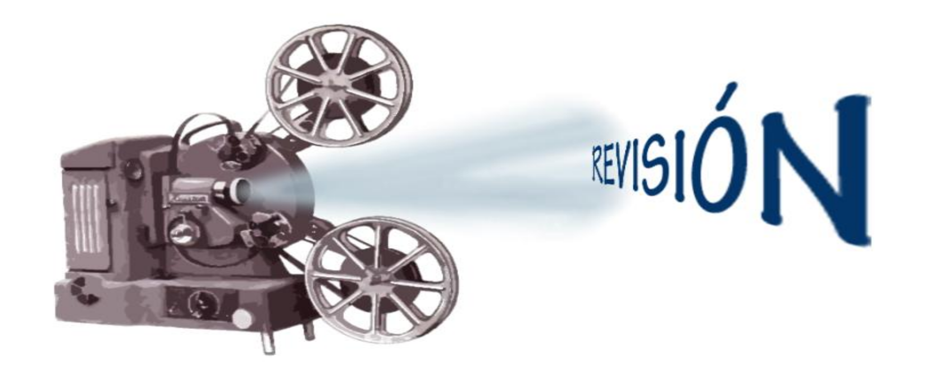
Conclusión

Joe and Mac es un juego muy divertido, especialmente a dos jugadores. No es demasiado difícil y es ideal para partidas rápidas o relajadas.
No es un calco del arcade original y eso puede hacer que los fans de ese juego lo vean como una versión peor al original o como una versión novedosa que les ofrece algo distinto a lo que ya se conocen. En cualquier caso recomiendo jugarlo y juzgar por uno mismo.



Cuidado con las abejas, son muy molestas

Skullo



Street Fighter
La leyenda de Chun-Li

La película de hoy es bastante reciente y está basada en una de las sagas de videojuegos más populares de los años 90, *Street Fighter*.



Con motivo del lanzamiento de *Street Fighter IV*, alguien tuvo la genial idea de hacer otra película de imagen real de *Street Fighter*, esta vez centrada en Chun-Li uno de los personajes más populares. Uno de mis primeros pensamientos sobre esta película fue “no pueden hacerlo peor que la película de *Street Fighter* de Van Damme”. Dicen que equivocarse es de sabios, pero en este caso, yo diría que es de ilusos.

Hoy toca comentar una película que no quería volver a ver: *Street Fighter La Leyenda de Chun-Li* (también conocida como *Street Fighter La leyenda*).

Título: *Street Fighter: The Legend of Chun-Li*
Director: Andrzej Bartkowiak
País: Estados Unidos
Año: 2009
Duración: 97 minutos

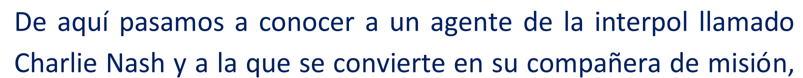


Nota: En toda esta sección voy a usar los nombres occidentales de los personajes, así que cuando diga Balrog, me referiré al Boxeador, cuando mencione a M.Bison al dictador y cuando nombre a Vega, al torero ninja. Del mismo modo llamaré Charlie al “fallecido” compañero de Guile, en lugar de Nash.

Resumen de la película (contiene Spoilers)



La película empieza mostrándonos a una pequeña niña asiática que toca el piano para su padre, eventualmente esa niña crecerá (y cambiará de raza) para convertirse en Chun-Li. El padre de Chun-Li, además de saber artes marciales, es un hombre importante con influencias para los negocios (o algo así), lo cual llevará a que el malvado M.Bison mande a sus secuaces para que lo secuestren, pudiendo usar así al pobre hombre para sus negocios, mientras lo mantiene retenido durante años.



De aquí pasamos a conocer a un agente de la interpol llamado Charlie Nash y a la que se convierte en su compañera de misión, Maya (supuestamente este personaje está basado en C. Viper). El caso que investigan es un asesinato múltiple, donde solo quedan las cabezas de las víctimas. Charlie parece saber quien se encuentra detrás de ello y empieza la investigación.

Por su parte, una adulta Chun-Li emprende un viaje para buscar a alguien, que resulta ser un vagabundo llamado Gen, el cual la entrenará para poder derrotar a Bison. Al parecer Gen y Bison se conocieron de pequeños, pues ambos Vivian juntos en la calle.

Los policías (Charlie y Maya) coinciden con Chun-Li y pese a un inicio poco prometedor, terminan trabajando juntos para detener a Bison. La película nos da unas cuantas escenas más, también añade al personaje Rose (irreconocible, claro está) con un nuevo origen tremendamente pintoresco y nos da un final bastante malo, al nivel de la película.Si, ha sido un resumen bastante malo, pero si ellos no se esforzaron por hacer bien la película, no veo porque yo he de hacerlo en explicarla mejor.

Personajes:




Chun-Li (Kristin Kreuk): Chun-Li es una mujer policía que va tras el asesino de su padre, el malvado M.Bison. En esta película su padre no está muerto y ella no es policía, pero la historia de venganza se mantiene. Es el único parecido que vais a encontrar entre ambas representaciones del personaje.

Gen (Robin Shou): Gen es un anciano maestro de artes marciales que terminó convirtiéndose en asesino. En la película, él y Bison se criaron juntos. Al conocer a Chun-Li le decide ayudarle a acabar con él. Rohin Shou es demasiado joven para este papel, pero teniendo en cuenta como han cambiado la historia del personaje, no me sorprende su rejuvenecimiento.







M.Bison (Neal McDonough): Bison es un dictador megalómano con poderes, que está al frente de una organización criminal. En la película es un niño pobre que desarrolla una carrera criminal de éxito. Al parecer encerró todas sus debilidades en el cuerpo de su hija… y creo que no hace falta que cuente mucho más, no hay demasiado parecido.



Balrog (Michael Clarke Duncan): Balrog es un violento exboxeador que tras ser expulsado del boxeo profesional terminó siendo un secuaz de M.Bison, rol que se respeta en la película. Físicamente, Duncan impone mucho, pero no parece ser un boxeador por su manera de pelear (a mi me recuerda más a Abobo de *Double Dragon*).

Vega (Taboo): En cuanto a Vega, es una versión cutre de lo que debería ser, aunque al menos en alguna escena nos puede recordar al luchador español (siempre y cuando no se quite la máscara y veamos la cara de Taboo, de los Black Eye Peas)









Charlie Nash (Chris Klein): Según el videojuego Charlie es un militar amigo de Guile que murió por culpa de M.Bison. Aquí es un policía que investiga a Bison y no, ni siquiera muere. Es un personaje totalmente distinto, parece que le hayan puesto el nombre de Charlie solo para hacer ver que hay otro personaje del videojuego.

Conclusión:



No se me ocurre ni un solo motivo por el cual recomendar esto. Como película de videojuegos es mala con avaricia, como película en sí, también y como película mala “para reirse” es todavia peor. No hay nada memorable en ningún sentido y si hubiesen cambiado el nombre de los personajes y el título de la película, nadie la habría relacionado con *Street Fighter*.

Durante años todos los fans del juego de Capcom nos hemos reido de *Street Fighter La última Batalla*, pero lo cierto es que aquella película es mucho mejor que esta, pues al menos te puedes reir viendola. En esta no hay nada que se salve, no vale la pena verla ni en *fast forward* buscando las escenas de peleas, porque son escasas y aburridas (quizás la primera, la del padre de Chun-Li sea la más memorable, pero porque esta llena de momentos “pintorescos”).

Es bastante triste ver como, pese a que los videojuegos han mejorado su historia y los efectos especiales son más acesibles, las producciones de este estilo siguen ignorando el producto original en todos los sentidos, excepto en el título de la película.

Afortunadamente siempre nos quedaran fans del juego que si quieren respetar la historia y esencia del videojuego, tal y como demuestra *Street Fighter Assassin’s Fist*. Por cierto, el actor que intrepretaba a Goutetsu en esa serie dijo que no sabía nada de *Street Fighter* y que vio *Street Fighter La leyenda de Chun-Li* para documentarse un poco. Como no le gustó, decidió no participar en *Assassin’s Fist*. Afortunadamente los creadores de la serie hablaron con él y le explicaron que esa película era una basura y no tenía nada que ver con lo que sería *Assassin’s Fist*.



Skullo

El Personaje

ABOBO

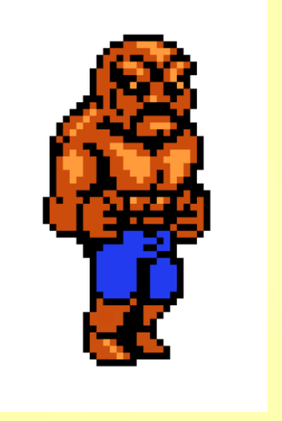


Hoy voy a dedicar la sección a uno de esos enemigos con los cuales te encariñas a base de partirles la cara una y otra vez. No, no hablo de los típicos punks que te atacan por la espalda, ¿Quién iba a encariñarse con semejantes sabandijas? Hablo del jefe, minijefe y enemigo recurrente de la saga Double Dragon: El gigante forzudo, Abobo.

Abobo apareció por primera vez en *Double Dragon* (1987) donde se reutilizaba su sprite para ofrecernos diferentes enemigos cambiando su color de piel (que pasaba de pálido, a moreno y posteriormente a ¿verde?) así como algunos detalles de su cara (algunos eran calvos, otros tenían pelo o barba a lo Mr. T). Representa que algunas de esas variantes son personajes diferentes llamados Bolo, o Mibobo, pero lo cierto es que en general, se consideran todos "Abobos" al menos, por parte del público.







El diseño de Abobo en NES es uno de los más recordados



Abobo en *Battletoads & Double Dragon*



Abobo verde, el increíble Hulk de Technos Japan



Abobo verde (Mibobo) en *Double Dragon Advance*




Abobo antes y después de mutar en la película *Double Dragon*

Lo poco que se sabe de Abobo es que es tremendamente grande y fuerte (rompe paredes, levanta piedras y si te atrapa te lanza por los aires). Y es precisamente eso lo que necesitamos saber, pues lo divertido de Abobo es verlo reaparecer una y otra vez y hacerle morder el polvo, no preocuparse por detalles como porque hay tantos o porque cambia el color de su piel.

Es cierto que algunas versiones de Abobo tienen algo de historia, como la versión mutada y deforme que pudimos ver en la película *Double Dragon* y en el juego que se basó en ella o el "primo lejano" Abubo, que aparece en *Rage of the Dragons* (2002) juego en el cual se nos dan algunos detalles de la vida delictiva del enorme personaje y el origen de su odio hacia los hermanos Lee.





Abubo, la versión "pirata" de Abobo en *Rage of the Dragons*

En cual caso, Abobo se ha convertido en un icono para muchos jugadores, es bastante fácil encontrar páginas, videos, dibujos e incluso videojuegos centrados en este personaje tan simple. Internet es un sitio donde Abobo ha conseguido que los jugadores que lo odiaban, ahora lo recuerden con cierto cariño.

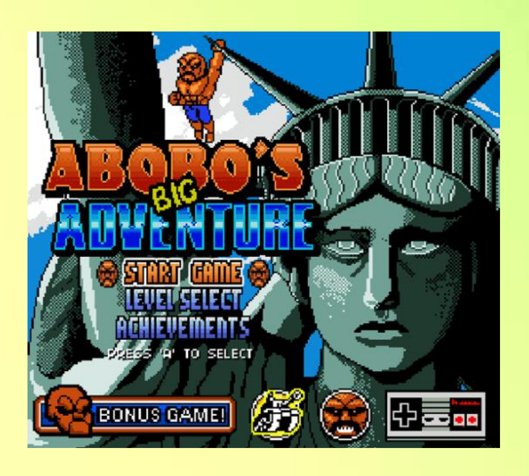




Internet demuestra que Abobo es el enemigo favorito de los fans de *Double Dragon*



La prueba más obvia de esto es el videojuego *Abobo's Big Adventure*, un homebrew hecho por fans del personaje donde Abobo recorrerá un montón de juegos clásicos para recuperar a su hijo, el cual ha sido secuestrado. Lo mejor de ese juego es ver cómo este coloso se abre paso de la manera más brutalmente sangrienta en juegos tan conocidos como *Megaman*, *Super Mario Bros*, *Legend of Zelda*, *Contra* y *Double Dragon* entre otros. Si no habéis probado *Abobo's Big Adventure* os recomiendo que lo hagáis ahora mismo, es sencillamente genial.















Y poco más puedo añadir de Abobo, personaje que (al menos para mí) es el antepasado de otros similares (como los Andore de *Final Fight*) a los cuales cariñosamente catalogo como "Abobos" en mi organigrama mental de enemigos de Beat' em up

Skullo





ESPECIAL



por Skullo



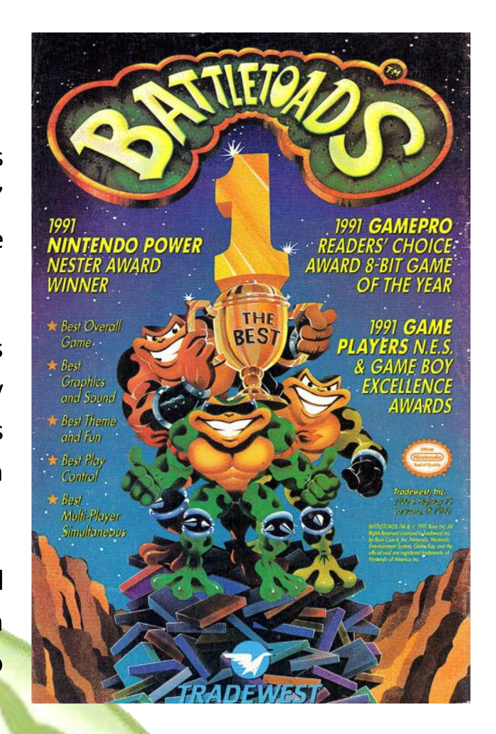








ESPECIAL BATTLETOADS



Battletoads, el simple hecho de mencionar el juego hace que muchos jugadores digan cosas como las siguientes: "me gustaba mucho" "era un juego injusto" "muy divertido" "imposible de completar a 2 jugadores" "Al parecer era bastante largo pero yo nunca pasé de fase de las motos".

Dicen que la nostalgia nos ciega, y aunque en muchas ocasiones es cierto, esas frases definen fielmente lo que es *Battletoads*, un buen juego, largo, variado y divertido pero con una dificultad tremendamente injusta y un modo a dos jugadores que es mejor ni probar, debido a que hace que el juego sea un autentico infierno (o directamente, impasable).

Es bastante gracioso ver que pese a que la mayoría de gente no pudo pasar del tercer nivel y que muchos renegaban del juego porque sus protagonistas eran otra versión alternativa de las Tortugas Ninja, este juego ha sido considerado como una joya por muchos jugadores y es recordado con más cariño que odio.

Las revistas de la época estaban llenas de publicidad de estos personajes, era bastante común verlos en las portadas y ocupando páginas dobles donde los Battletoads aparecían en todo su esplendor, mostrando su cara más dura e incluso burlándose de las Tortugas Ninja.











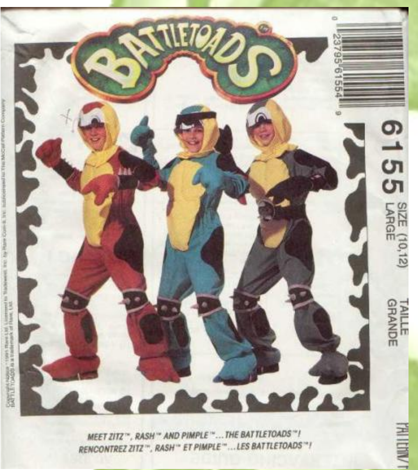
Cartas de los Battletoads

Battletoads tuvo un momento de gloria muy intenso pero efímero, pues aunque existen muchos juegos protagonizados por Rash, Zitz y Pimple, todos fueron lanzados entre 1991 y 1994. Apenas unos 3 años después del estallido inicial, los sapos (aparentemente) desaparecieron de los planes de Rare.

En ese mismo periodo de tiempo también aparecieron un alto número de objetos relacionados con los Toads, como pegatinas, cartas, maquinitas LCD y un intento de serie de televisión que fracasó antes de despegar (¿estábamos los niños de la época sobresaturados de animales mutantes y cachas?).



Serie de TV de Battletoads



Disfraz de Battletoads



Muñecos de Battletoads



Vinilo con música de Battletoads



Máquina LCD de Battletoads





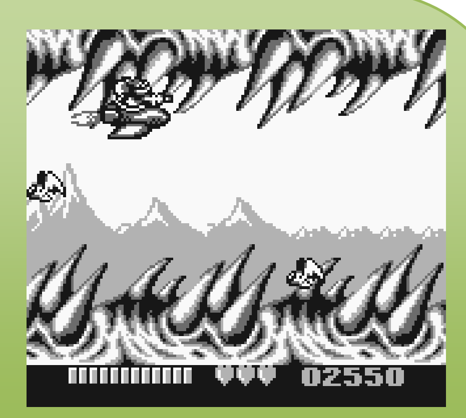


En internet es fácil encontrar camisetas de Battletoads

Son muchos los jugadores que recuerdan a Rash, Zitz, Pimple, el profesor T.Bird y la malvada (pero sexy) Dark Queen, por lo cual no es raro ver que ahora, gracias a internet, se vean diversos homenajes a los personajes por parte de aficionados, como por ejemplo el juego de *Battletoads* hecho en OperBor o los personajes adaptados al motor para juegos de lucha MUGEN.

TRAUMAS DE BATTLETOADS

Varios de nuestros colaboradores han ~~sufrido~~ disfrutado de *Battletoads* desde su más tierna infancia, a continuación podemos ver los bonitos recuerdos que han quedado grabados a fuego en sus memorias.



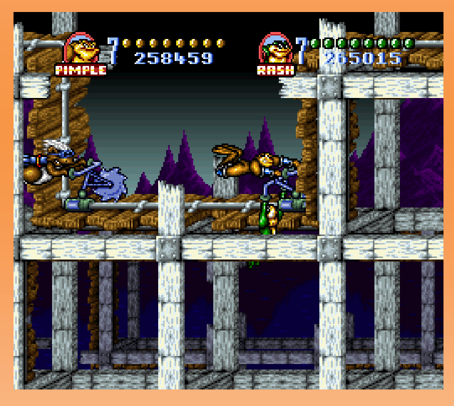
Valveider: ¿Mi experiencia con *Battletoads*? Mi primer contacto con dicha saga ocurrió el día de mi comunión, cuando mi tía en un alarde de “molonismo” extremo me regaló un juego de Game Boy (cosa que no me ocurría demasiado en esos tiempos). Abrí el regalo perfectamente envuelto para encontrarme con la asombrosa ilustración de 3 poderosas y verdes ranas antropomórficas “repartiendo tollinas” a una legión de ratas bípedas con aspecto de malo punky de finales de los ochenta.

Como fan de las Tortugas Ninja y por ende de los mutantes, mi primera impresión al ver la portada fue de asombro, no eran mis preciadas Tortugas Ninja pero tenían un aspecto fantástico.

Una vez pude probar el juego me encontré con un juego asombroso en el que no solo mezclaba peleas y plataformas sino que además podía lanzar enemigos con forma de cerdos por el abismo (que por alguna razón me resultaba muy gracioso y gratificante), el único problema del juego era su dificultad, me resultaba muy difícil no perder al menos una o dos vidas contra el primer boss y sin duda me era imposible pasar la segunda fase en la que ibas en nave donde tenías que evitar unas barreras con pinchos a gran velocidad, a la que gracias a mi súper imaginación infantil la llamaba “la fase de los pinchos”. Con el tiempo fui mejorando por lo que logré pasar a otros niveles.

¿Siento odio por *Battletoads*? No, algún berrinche sí que me llevé en su tiempo pero siempre me pareció un juego alucinante, así que desde aquí agradezco a mi tía por regalarme el juego en su día y por dejarme empezar por uno de los juegos más fáciles de la saga y evitar encontrarme con la cruel fase de las motos en mi más tierna infancia.

Skullo: Conocí *Battletoads* de la misma manera que muchos juegos de NES: jugando en casa de mi primo. Debido a que me gustaban las Tortugas Ninja y cualquier tipo de bicho mutante similar, este juego me encantó desde el principio, por supuesto que no pasaba de la fase de las motos pero eso daba igual. Una vez me quedé embobado viendo la introducción del juego y al ver a Pimple pensé “ya es mala suerte que hayan secuestrado al sapo más grande, ¡yo quiero jugar con ese!”. Años más tarde descubrí *Battletoads in Battlemaniacs* para SNES y flipé en todos los sentidos, gráficamente era muy superior al *Battletoads* de NES o Mega Drive, los dos sapos tenían ataques distintos, existía un modo a dobles sin poder pegarse y ¡por fin podía controlar a Pimple!



La fase de las motos volvió a ser mi oveja negra, aunque eventualmente fui superándola, hasta llegar a completar el juego. Tras eso decidí intentarlo con el de NES, una tarea mucho más complicada, pues no lo lograrás salvo que entrenes cada día y seas capaz de no enfadarte ni impacientarte si te matan una vida en un momento clave. Con una buena curva de dificultad, ese juego sería perfecto.

Pese a que no soy especialmente bueno en ninguna de las fases “Post-motos” recuerdo con mucho asco la fase en la cual has de ir tocando direcciones para ganar velocidad y evitar que te atrape una bola giratoria (o una rata con una sierra, según la versión) esa fase me saca de quicio, hay que hacerla con un ritmo muy preciso y esa no es precisamente mi especialidad. En fin… siempre podré desquitarme jugando a *Battletoads and Double Dragon*, que ese sí que es divertido y no tiene una dificultad tan injusta.



NesBeer: Conocí este juego por primera vez en Sega Genesis pero no me terminó de enganchar del todo, hasta que lo vi en NES y realmente me sorprendió lo genial que se veía.

Al igual que casi todo el mundo, el nivel de las motos fue una tortura, mis amigos se burlaban porque decían que era fácil pero claro, ellos lo habían hecho en la versión de Sega Genesis que realmente es más fácil. Fue cuestión de tiempo hasta que finalmente completé esa hazaña, pero luego venía algo aun más difícil como es el nivel del hielo y así sucesivamente. Si algo aprendí de este juego es que requiere jugarlo todos los días, la práctica es clave, y si te dejas estar, perdiste.

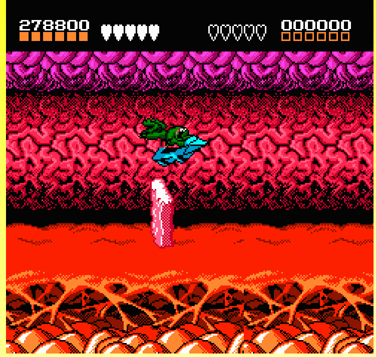


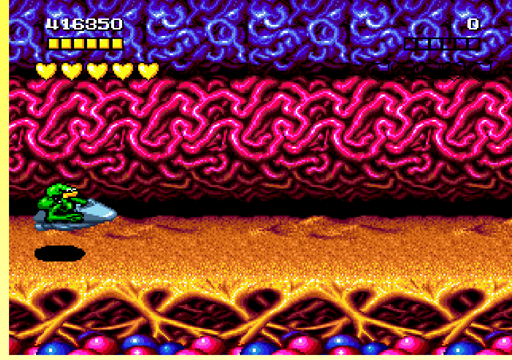
SuperAru: Conocí este juego gracias a nuestras queridas publicaciones españolas de los años 90 ahí vi que salía para NES, en primer momento pase del tema porque lo veía como la copia de las Tortugas Ninja. Después de eso no tenía ni idea de las versiones que sacaron para cada consola, si sois de los 80 sabréis que o comprabas todas las revistas del mercado o no te enterabas de la mitad y aun así muchos juegos no tenían repercusión mediática dentro de nuestro país. Bueno, en 1999 conocí a un amigo (Skullo) que si conocía mejor *Battletoads* y me abrió los ojos mostrándome todo lo que me había perdido por el camino, desde ese momento soy fan de los tres sapos y de todas sus aventuras. Lo primero que hice fue hacerme con un cartucho de Genesis el cual ya no conservo y os explicare el porqué, después de jugar muchas veces al de SNES con este amigo, quise tener físico para mi colección de Mega Drive (mi consola favorita).

Lo conseguí en 1999, era fácil comprar material barato para todas estas consolas de los años 80-90, me hice con un ejemplar americano, el cual re-jugué mil veces intentándome pasar el infernal juego (los que lo conocéis sabréis que es un hueso duro de roer) pues ese verano en mi pueblo lo conseguí. Me pase el *Battletoads* de MegaDrive después de horas de intentos conseguí llegar a enfrentarme contra Dark Queen y vencerla.

Después de eso en mi pueblo aparque el juego, ya una vez de vuelta en mi ciudad invite a Skullo para jugar, pusimos *Battletoads* y ¡sorpresa! no funciona. Bueno, lo sacas, soplas contactos (típico) no funciona, después de tres intentos con cara de cabreo le pego las típicas ostias españolas al cartucho y nada, el cartucho había muerto, ¡pero si hacía un mes esto funcionaba! Mi teoría es que el juego de *Battletoads* solo podía pasarse una vez, finalmente me hice con otra copia, esta vez PAL, volví a pasarme el juego y sigue funcionando. Y hasta aquí como conocí *Battletoads* y una de mis anécdotas con él.

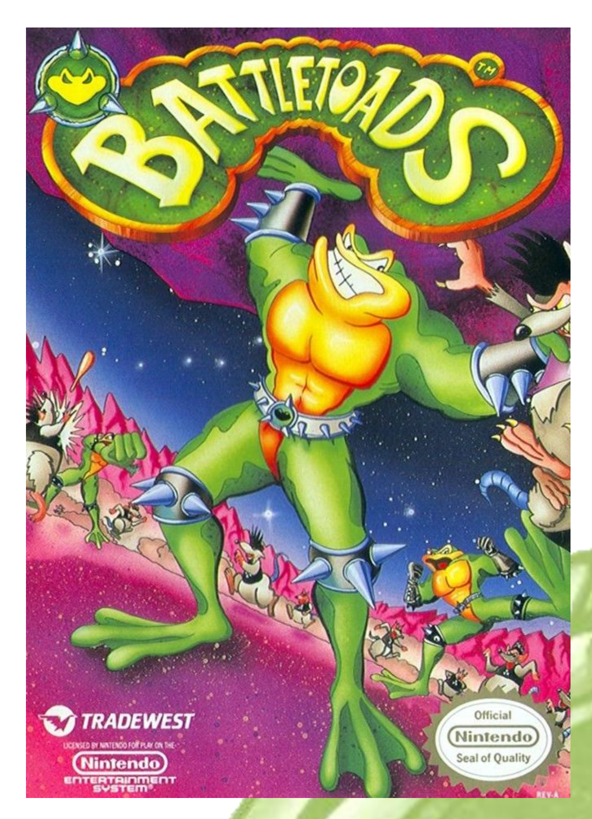
Kbrea2: Me cago en la fase de las motos.







BATTLETOADS (1991)

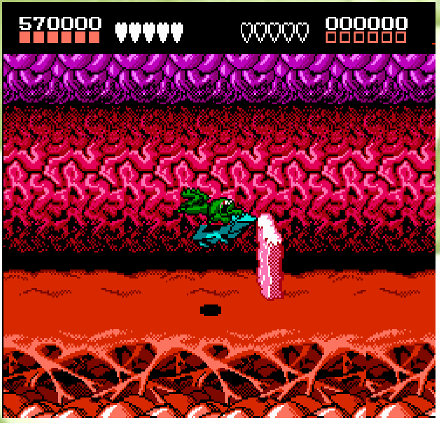


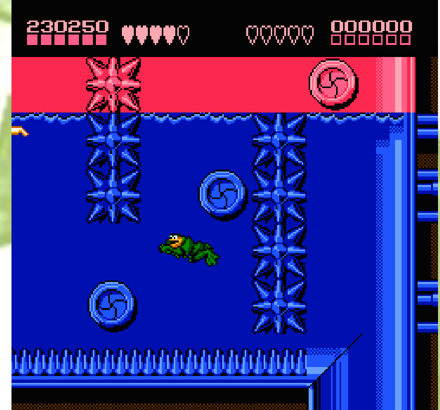
Y llega el turno de hablar de *Battletoads*, el juego más popular e importante de toda la saga. Lanzado en 1991 para la veterana NES, nos mostró como sacar petróleo de una consola de 8 bits. Gráficos llamativos, músicas cañeras y una enorme cantidad y variedad de niveles que muchos no llegaron a disfrutar, por no ser capaces de pasar de la fase de las motos (Turbo Tunnel).

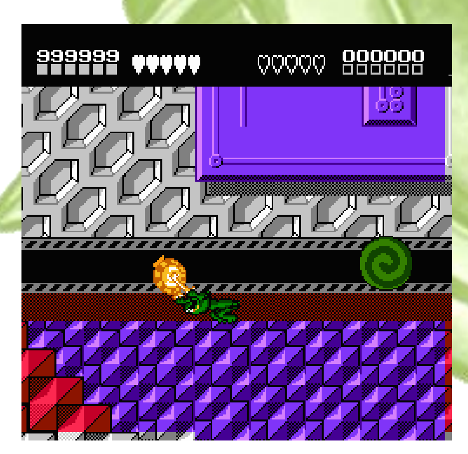
Battletoads está considerado como uno de los juegos más difíciles del catálogo de NES y es uno de esos juegos que son más difíciles de superar a dos jugadores que en solitario (de hecho, algunas versiones del *Battletoads* de NES no se pueden superar a dos jugadores por un bug). Es innegable que para completar este juego se requiere una paciencia enorme, incluso usando los Warps (portales que os permiten saltaros niveles) es difícil de completar.

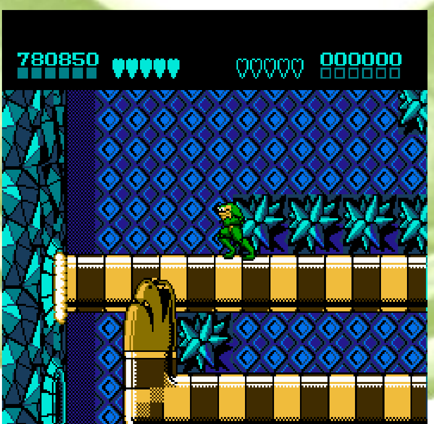
La historia del juego nos contaba como la malvada Dark Queen secuestraba a Pimple y a Angelica mientras daban un paseo. Así que es turno de Rash y Zitz superar un sinfín de peligros para volver a reunir al grupo.

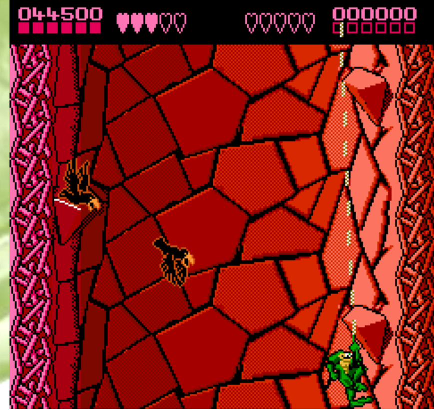




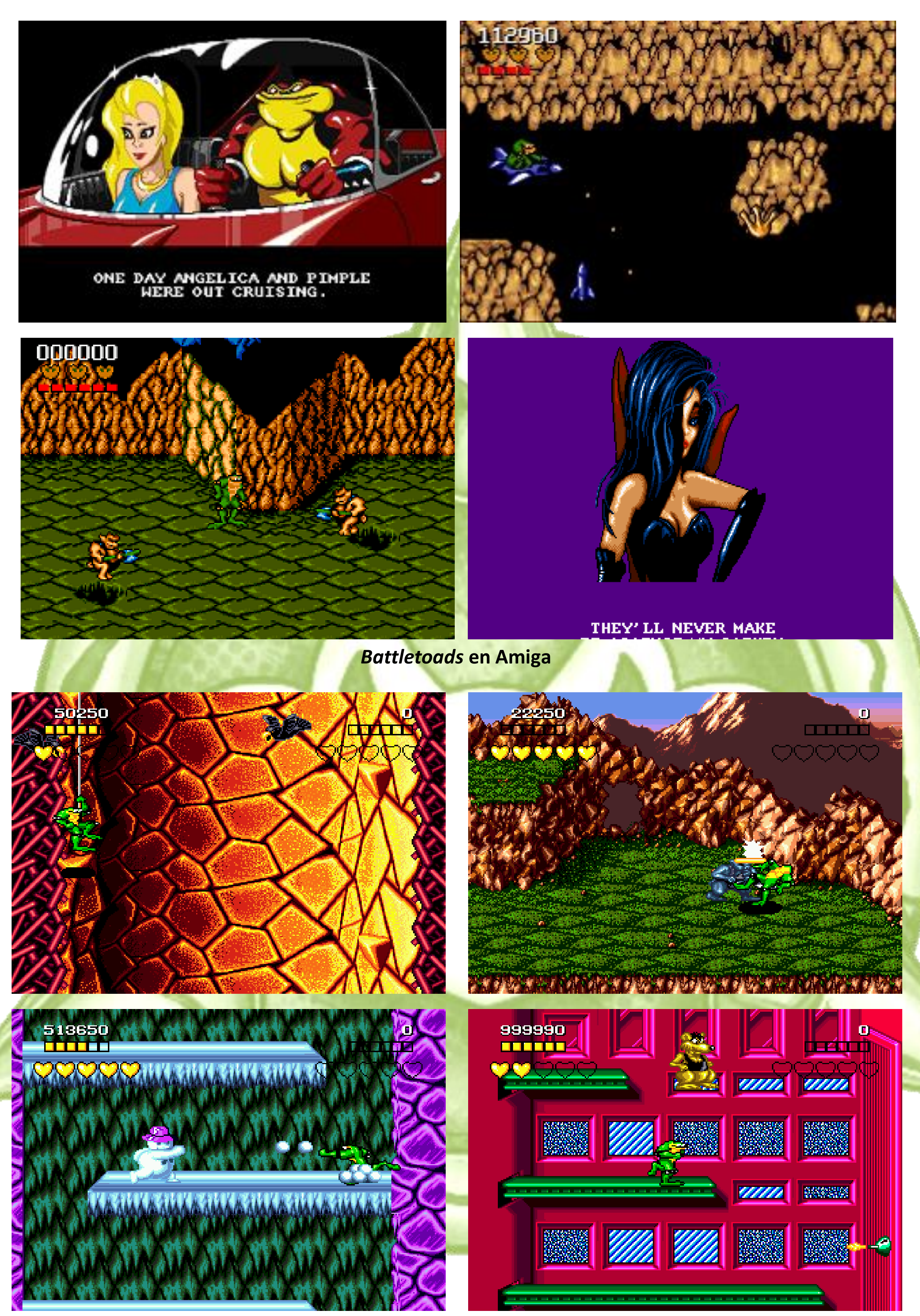








Battletoads fue un completo éxito, que llevó a este juego a ser lanzado para otras consolas. La versión para Mega Drive/Genesis se lanzó en 1992, mejoró todo el apartado técnico y suavizó ligeramente la dificultad, la versión para Amiga y Amiga CD apareció en 1994 y mejoró el apartado técnico, añadió algunos detalles (como las mejoras en la intro) y cambió algunos niveles por otros nuevos.



***Battletoads* en Amiga**

***Battletoads* en Mega Drive/Genesis**

BATTLETOADS PORTÁTILES

Tras el éxito del *Battletoads*, Rare también llevó a los sapos de batalla a las consolas portátiles. Algunos de esos juegos eran ports de la versión de NES con algunas diferencias y recortes y otros eran juegos nuevos utilizando conceptos y personajes creados en la versión de NES.

BATTLETOADS – Game Boy- (1991)



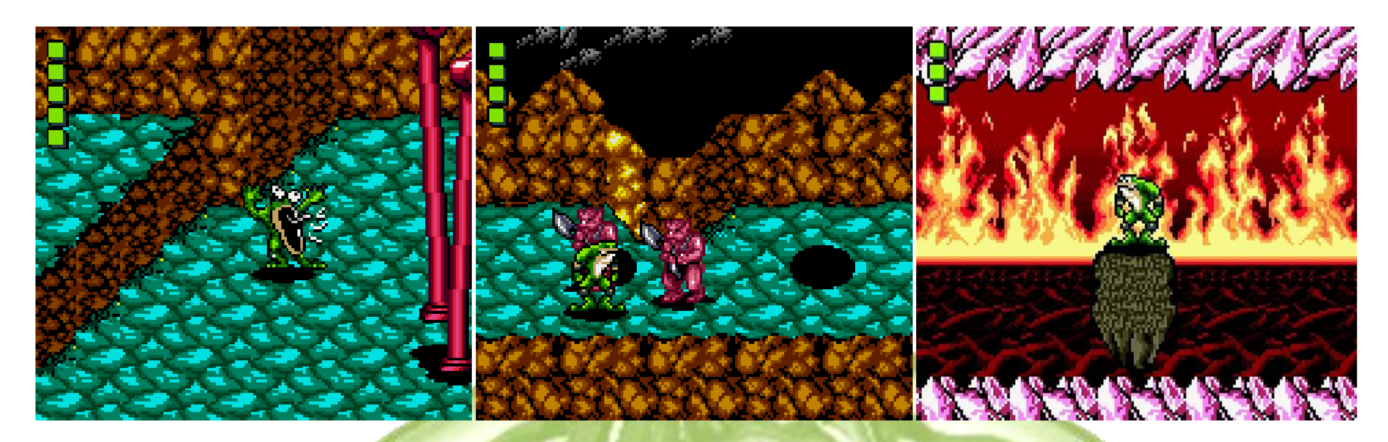
Primer juego de *Battletoads* para Game Boy. Conviene aclarar que pese a que tiene el mismo nombre y portada que la versión de NES, es un juego totalmente diferente, pese a usar algunos elementos del juego original.

En esta ocasión Rash y Pimple han sido secuestrados y es Zitz quien ha de rescatarlos en un juego que combina fases de acción con fases extrañas usando vehículos.

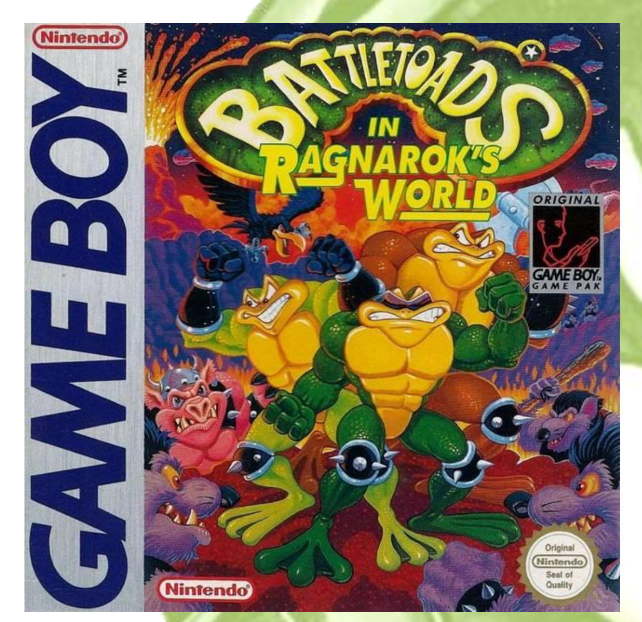
Muchos de los niveles recuerdan a los de NES, pero cuentan con elementos únicos en su desarrollo, lo cual hace pensar que esta versión podría ser una especie de secuela, motivo por el cual es una buena alternativa para los que ya tenían aburrido el *Battletoads* original y buscaban algo diferente, pero con los mismos personajes.

BATTLETOADS – Game Gear- (1993)

Otro juego llamado simplemente *Battletoads* que no viene a ser exactamente lo mismo que el original de NES, aunque sí que se basa en él a la hora de desarrollarse. Los niveles recuerdan al original, pero con algunos recortes en extensión y número y la jugabilidad ha sufrido algunas modificaciones (para mal y para bien). Los gráficos también os recordarán al original, aunque parezcan un poco más caricaturescos.

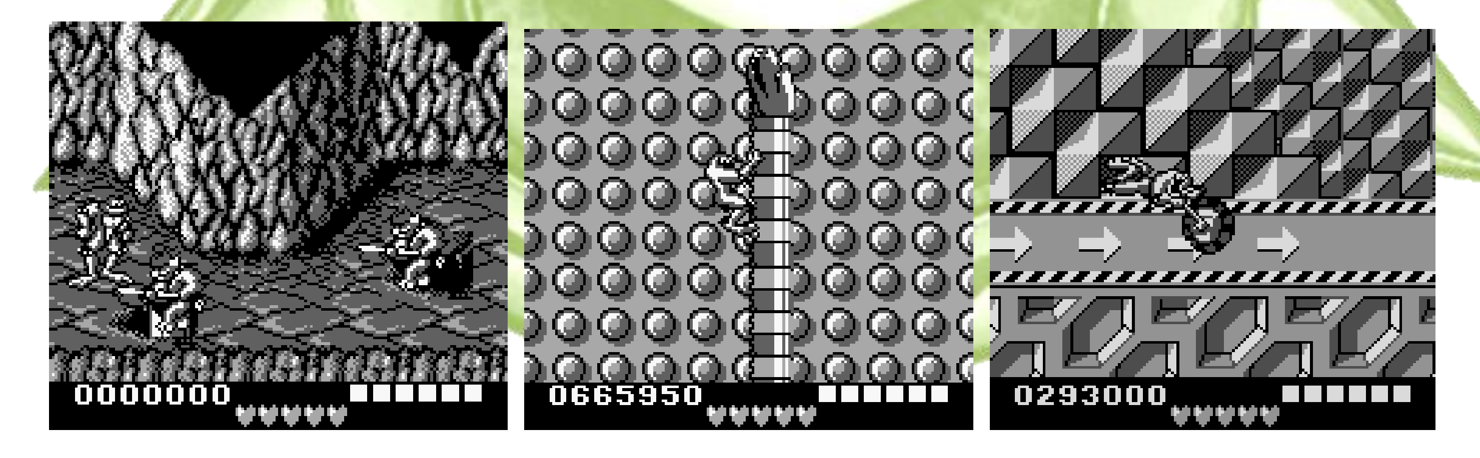


BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD (1993)

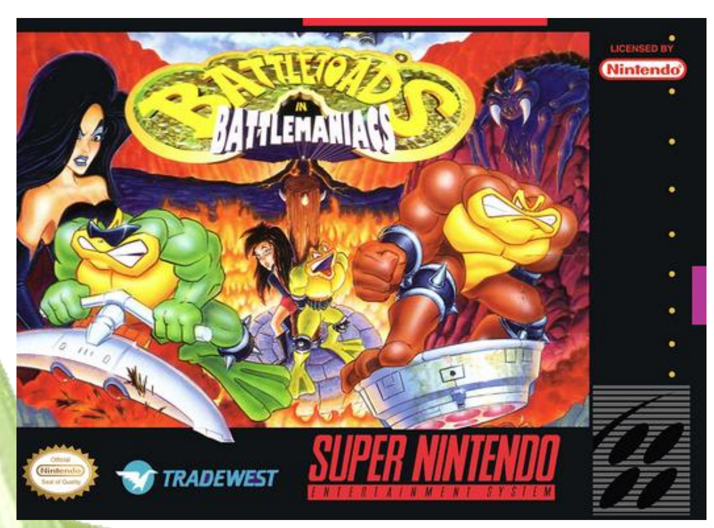


Segundo juego de *Battletoads* para Game Boy y esta vez, pese a llamarse *Battletoads in Raganarok's World* y tener una portada totalmente nueva (que considero la mejor de toda la saga) nos encontramos ante un port del juego de NES, pero con algunos cambios (como la obvia pérdida del color, recorte en el número de niveles, la reducción del espacio visual y la eliminación del modo a dos jugadores).

Es un poco confuso pero es así, *Battletoads in Ragnarok's World* es un port del *Battletoads* de NES, mientras que el *Battletoads* de GameBoy, es un juego diferente. No os dejéis engañar por los nombres y las portadas.



BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS (1993)



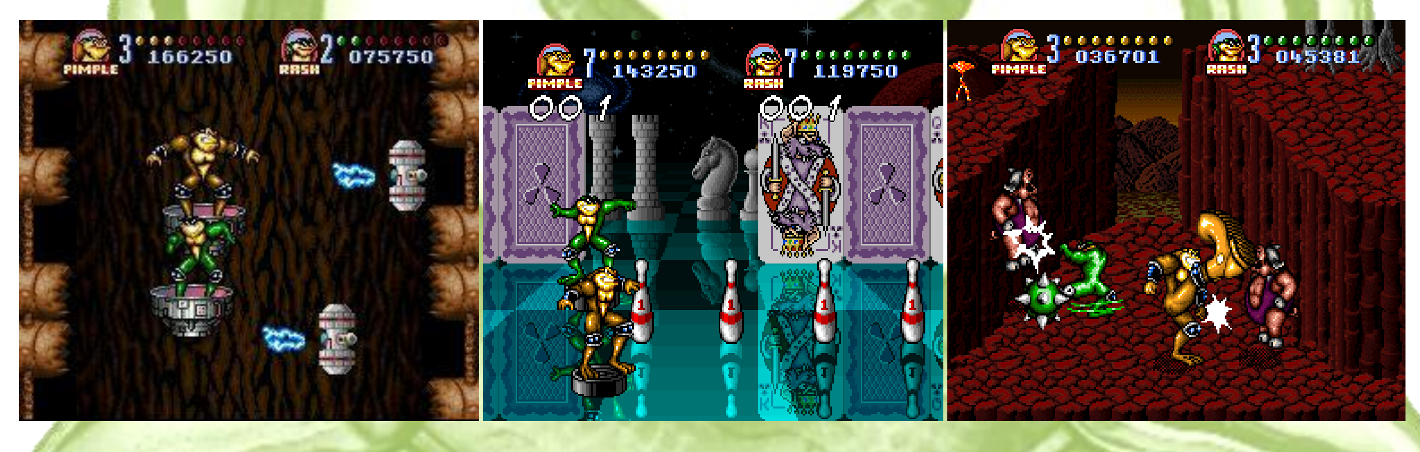
El Battletoads original será recordado para siempre por miles de fans, su éxito es tan grande que provocó que su secuela quedase en segundo plano.

La introducción del juego nos cuenta como Zitz y Michiko son secuestrados, de manera que Pimple y Rash son los que han de salvar el día. Si recordáis el enorme tamaño que tenía Pimple en comparación con los otros Toads, ahora vais a poder disfrutar como nunca, pues el apartado gráfico del juego nos muestra a los sapos en todo su esplendor, ya que los dos personajes tienen sprites, animaciones y ataques distintos entre sí.

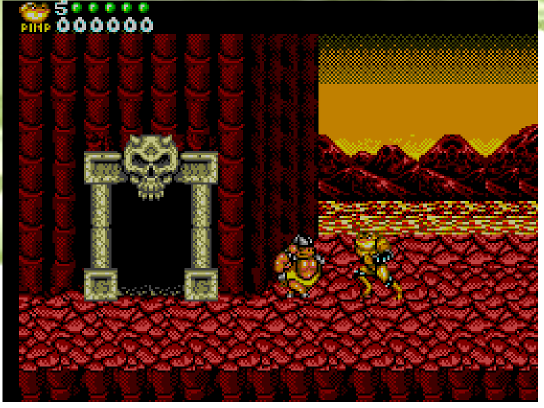
El desarrollo del juego es muy continuista con el original, fases de beat 'em up, motos a toda velocidad, serpientes… de hecho creo que quizás ese es el mayor fallo de este juego, que la mayoría de niveles son versiones en 16 bits de lo visto en el juego anterior. Es cierto que hay novedades necesarias y situaciones exclusivas, pero es innegable que cuando juegas a *Battlemaniacs* tienes un *déjà vu* en muchos de sus niveles. Y ya que hablo de niveles, este juego es más corto que el de NES, pero aquí no existen los Warps, así que no lo voy a considerar algo negativo, porque la dificultad sigue siendo bastante alta.

Tal y como manda la tradición, el infierno empieza en el tercer nivel (la fase de las motos) y si un jugador pierde todas las vidas, el juego os hace continuar desde el principio del nivel, haciendo que el modo a dobles siga siendo más difícil que el modo de un jugador, aunque al menos en esta ocasión existe un modo de juego en el cual ambos jugadores no se pueden pegar entre sí, toda una mejora.

Battlemaniacs fue lanzado para Super Nintendo, aunque si buscáis por internet encontrareis una versión de Master System bastante curiosa (cosa de TecToy, por supuesto).







Versión de Master System

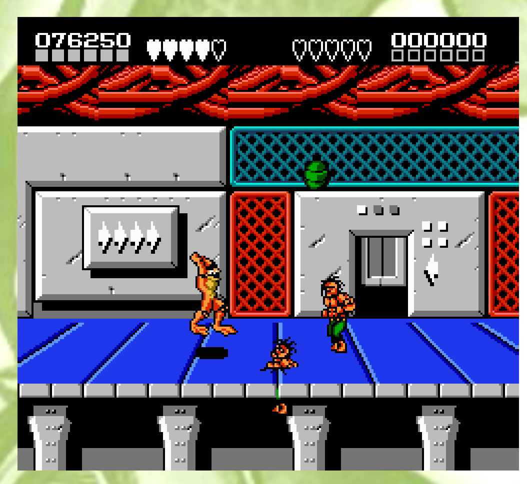
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (1993)



De la colaboración entre Tradewest y Rare salió este juego que nos ofrece uno de los crossovers más locos del momento, ¿Alguien había imaginado Billy y Jimmy Lee peleando contra ratas gigantes en una nave espacial?

Pese a lo particular de la propuesta, el resultado fue un beat em up muy divertido que variaba su jugabilidad en momentos concretos para ofrecernos niveles similares a lo visto en Battletoads (incluyendo una especie de Turbo Tunnel, pero mucho más fácil). Para completar la aventura tenemos disponibles a los 3 Battletoads y los 2 Double Dragon, son 5 personajes, pero en realidad es como si fuesen dos, pues lo único que diferencia a los 3 Battletoads y los 2 Double Dragon entre sí, es el color. La principal diferencia entre los Battletoads y los Double Dragon (además de sus ataques) es que los sapos son algo más brutos y los hermanos Lee más ágiles. Es cierto que en determinadas situaciones unos pueden hacer cosas que otros no (por ejemplo, solo los Double Dragon pueden pisarles las manos a los enemigos que van agarrándose por los salientes del suelo) pero el control de ambos es muy similar.

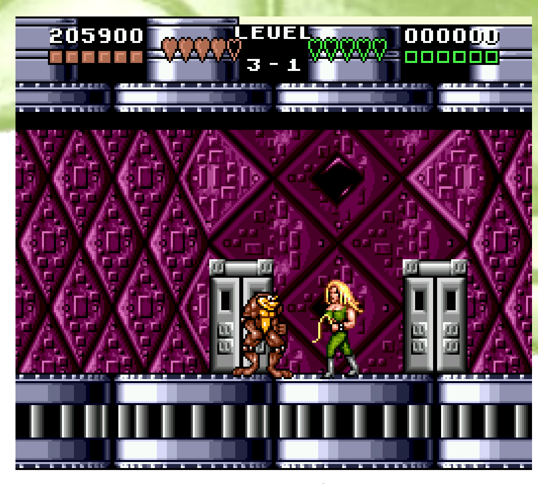
El juego fue lanzado para NES y Game Boy y luego llegó a Sega Mega Drive/Genesis y Super Nintendo. El desarrollo del juego es prácticamente idéntico en todas las versiones, de manera que las diferencias suelen quedar en otros apartados. Las versiones de 8 bits son muy similares (excepto por la ausencia de color y de modo a dobles en Game Boy), la de Mega Drive usa los mismos diseños pero añadiéndoles más colores y detalles y la de Super Nintendo modificó algunos diseños, y mejoró el apartado visual y sonoro.



NES



Super Nintendo



Mega Drive



Game Boy

SUPER BATTLETOADS (1994)



Tras conquistar las consolas los Battletoads dieron el salto a los salones recreativos con un beat ‘em up donde por fin podíamos controlar a cualquiera de los tres personajes, que mostraban su mejor cara con un estilo visual muy similar al visto en *Battlemaniacs*. El juego se llama oficialmente *Battletoads*, pero también es conocido como *Super Battletoads*, de manera que prefiero llamarlo así para evitar confusiones con otros juegos de la saga.

Super Battletoads tomó lo que ya existía y lo mejoró aumentando la espectacularidad de los escenarios, añadiendo sangre, armas, humor, enemigos (algunos enormes) al mismo tiempo que se le dio más importancia a golpear enemigos que a añadir fases raras, de manera que no veremos una variedad de niveles tan grande como en juegos anteriores, aunque siguen existiendo algunos niveles con mecánicas diferentes.

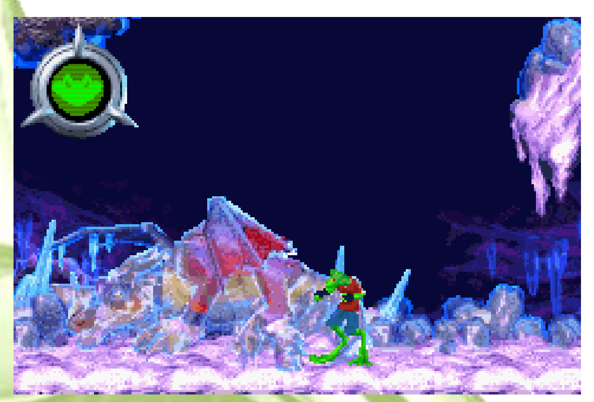
Broche de oro para cerrar una saga que ha estado aparcada durante demasiados años, aunque al parecer los de Rare tenían en mente más juegos de los sapos de batalla, tal y como veremos a continuación.

BATTLETOADS – Game Boy Advance- (Cancelado)

Tras ser comprada por Microsoft, Rare continuó lanzando algunos juegos para consolas portátiles de Nintendo durante un breve periodo de tiempo. Son muchos los proyectos que la compañía dejó a medias (tal y como demuestra el constante goteo de información y Betas que se van liberando) y los Battletoads eran protagonistas de uno de esos juegos, que iba a ser lanzado para Game Boy Advance.

Si buscáis por internet encontrareis rápidamente un video sobre esa Beta que nos muestra unos Battletoads rediseñados (a peor) en un entorno que luce bastante menos de lo visto en *Super Battletoads* o *Battlemaniacs*, francamente la Beta no daba buena espina, pero al fin y al cabo es eso, un juego sin terminar, por lo tanto no podemos saber la calidad del producto final.





RARE REPLAY (2015)

Desde que Microsoft compró Rare son muchos los trabajadores que han ido abandonando la compañía paulatinamente, hasta llegar al punto que ni siquiera los fundadores de Rare siguen en ella. Por entrevistas sabemos que la manera de trabajar en Microsoft es bastante distinta a como trabajaban en Nintendo o cuando iban por libre, algo que por otro lado es bastante obvio, cada empresa funciona de una manera y si no te adaptas solo te queda largarte.



Lo grave de todo esto es que pese a haber comprado a Rare en un momento en el cual era una de las empresas mejor valoradas del sector, Microsoft pareció no interesarse demasiado por sus sagas. Son muy pocos los juegos relacionados con éxitos de Rare que han aparecido en consolas de Microsoft y los que han sido lanzados, no siempre han sido del gusto del público. Recientemente, tras el anuncio de un nuevo *Killer Instinct* para Xbox One, parece que por fin Microsoft se ha dado cuenta de que el legado de Rare era bastante más suculento de lo que ellos pensaban, de manera que ha decidido marcarse su particular homenaje con *Rare Replay*, donde podemos jugar a los míticos juegos de la compañía, pero con algunas ayudas y posibilidad de "hacer trampas".

Battletoads y *Super Battletoads* están incluidos en los 30 juegos recopilados en *Rare Replay*, y sí, creo firmemente que esas ayudas las incluyeron pensando en el juego de NES, que si ya era bastante difícil para los jugadores de los 80 y 90 imaginad como puede ser de desesperante para jugadores más jóvenes, acostumbrados a grabar partida y tener vidas infinitas.

Aunque considero que es demasiado tarde, es agradable ver que Microsoft ha despertado y se ha dado cuenta de que las sagas de Rare eran importantes, una pena que no se percatasen de ello cuando tenían a todos los trabajadores originales, el resultado podría haber sido excelente.

SHOVEL KNIGHT (2014)

Shovel Knight ha sido uno de los muchos juegos nuevos de estilo retro que se ha ganado la aprobación del público general. Algo especial debe tener este divertido juego, para que incluso los de Nintendo le vayan a hacer un Amiibo, colocándolo así a la altura de sus conocidas mascotas.

Debido al “despertar de Microsoft” que mencioné anteriormente, la compañía decidió introducir contenido extra en *Shovel Knight* para atraer a los compradores a la Xbox One. ¿En qué consiste ese contenido? Pues teniendo en cuenta que estamos hablando de *Battletoads*, ya os hacéis una idea ¿verdad? Rash, Zitz y Pimple aparecen en *Shovel Knight* y el juego se vuelve una locura, pues no solo tendrás que recorrer fases míticas de Battletoads, también tendrás que derrotar a los tres personajes.





KILLER INSTINCT (2013)

Killer Instinct para Xbox One fue toda una sorpresa para los fans de esta saga y fue el primer paso de lo que sería “el despertar” de Microsoft, pues tras el vinieron las ideas como *Rare Replay* y el contenido extra de *Shovel Knight*.

Creo que todos sabéis de sobra que *Killer Instinct* es un juego de lucha basado en un sistema de combos, así que no voy a explicar mucho más sobre eso. El motivo por el cual estoy mencionado *Killer Instinct* en este especial es porque Microsoft decidió meter a Rash, el Battletoad más popular, como luchador. Una jugada que creo que nadie vio venir (ni siquiera cuando salían trabajadores de Microsoft con camisetas de *Battletoads* hablando de *Killer Instinct* para Xbox One). Quizás si nadie lo vio venir es porque esa camiseta hizo que muchos pensásemos en un nuevo juego de *Battletoads,* no en que fuesen estrellas invitadas para otros juegos, pero eh, a nadie le amarga un dulce y Rash se ve genial en *Killer Instinct,* tanto por su aspecto, como por sus ataques.

Rash en *Killer Instinct* es, de momento, la única posibilidad que tenemos de controlar a un Battletoad en un juego nuevo y aunque es cierto que la compañía está haciendo ahora muchas más cosas con las sagas de Rare que antes, no sé hasta qué punto podemos esperar ver un nuevo juego protagonizado por los sapos de batalla, pero lo cierto es que hay muchas más posibilidades de que suceda algo así ahora, que hace unos años.





Antes de acabar el especial, me gustaría acabar este homenaje a Battletoads compartiendo con vosotros el cómic de *Battletoads* que se publicó en la revista *Nintendo Power*. ¡Disfrutadlo!

Skullo

FINALLY--A COMIC WHERE ALL THE GOOD GUYS CROAK...

BATTLETOADS™

SOMEWHERE IN VID SPACE...

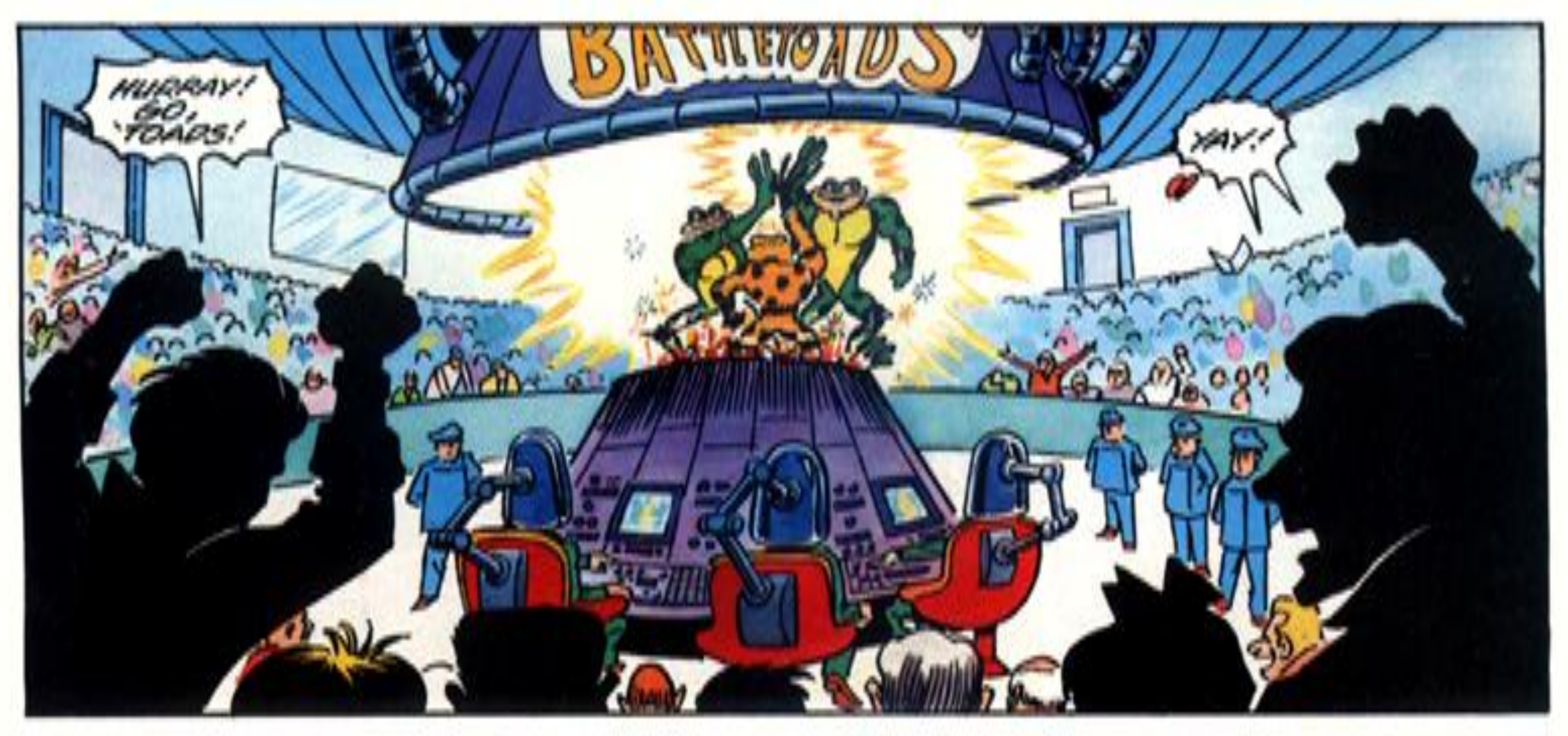
KISS MY FIST!

EAT TOAD-TOE, JOE!

WE'VE GOT THIS RATPACK PACKIN', TOADS!






BATTLETOADS
HURRAY! GO, 'TOADS!
YAY!

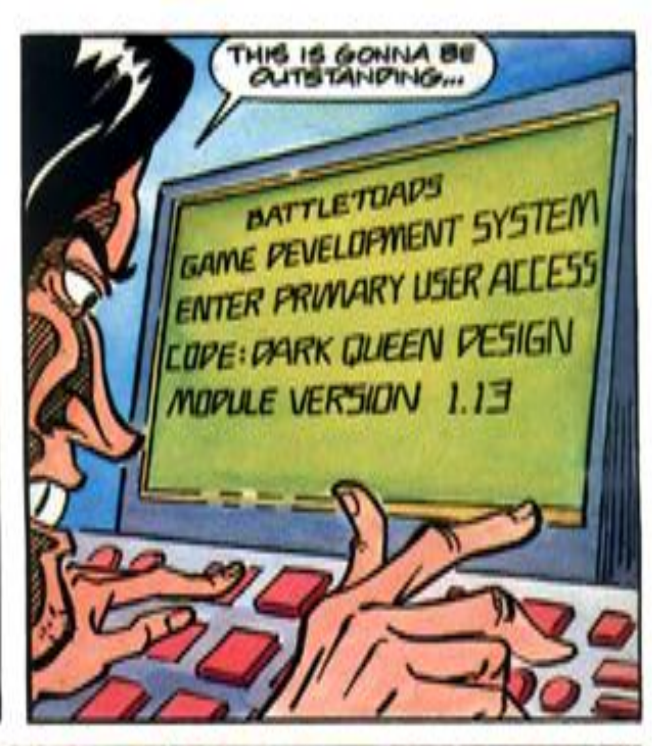

LISTEN TO THAT CROWD! THEY MUST'VE REALLY ENJOYED SEEING ME KICK RAT'S TAIL...
SURE, DAVE. SPEAKING OF RATS, I SMELL A COUPLE COMING...


ANOTHER FINE PERFORMANCE IN THE GAMES GENERATOR, MY AMPHIBIOUS FRIENDS. I MEAN... DAVE, GEORGE, AND MORGAN.
OF COURSE.
THANKS, MR. VAKUSE.
THAT'S THE NICEST THING YOU CAN SAY?


WHY, MR. ZIEGLER -- DO I DETECT HOSTILITY ? IN FACT, I'VE JUST BEEN CONFERRING WITH SILAS AND THE OTHER DESIGNERS, AND WE'D LIKE TO "TWEAK" THE DIFFICULTY LEVEL OF THE GENERATOR, TO CREATE MORE THRILL-POWER, OF COURSE.
GO AHEAD! WE HAVEN'T LOST A GAME YET.
BRING IT ON, DUDE!


REMEMBER -- JUST "TWEAK" THE DIFFICULTY. WE CAN'T RISK HURTING OUR PRECIOUS BATTLETOADS. THEY'RE PSICONE'S BIG TICKET ITEM RIGHT NOW.
GEEZ, THEY'RE JUST GAME PLAYERS. IT'S NOT LIKE THEY COULD GET KILLED OR ANYTHING.
THOUGH I'D LIKE TO KILL THEM. AND, MAYBE, I CAN...


LATER, AT SILAS'S PAD...
ALMOST GOT IT...

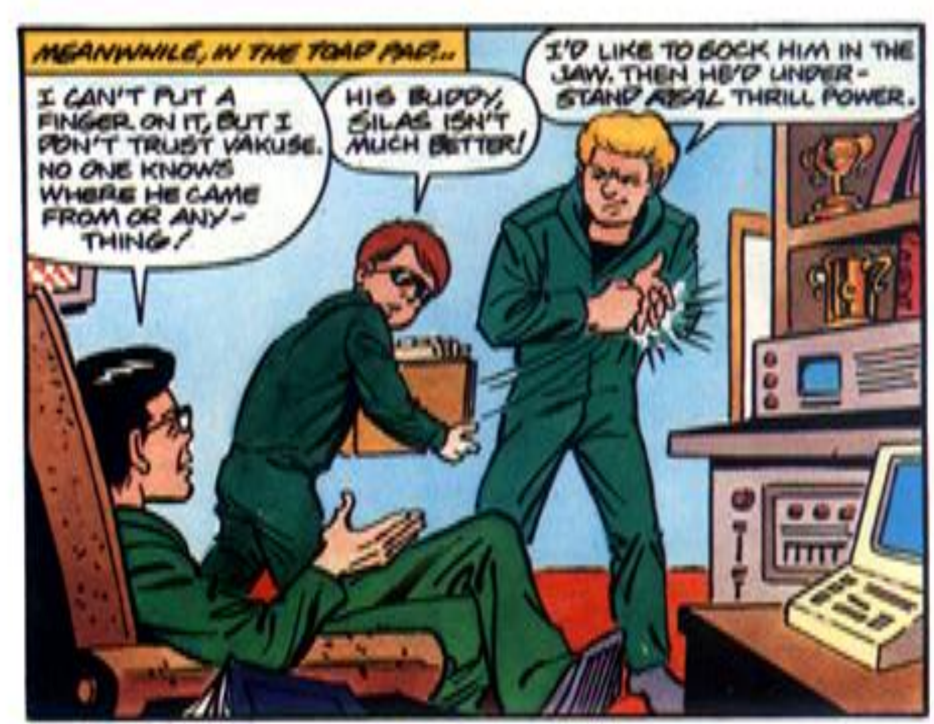

THIS IS GONNA BE OUTSTANDING...
BATTLETOADS
GAME DEVELOPMENT SYSTEM
ENTER PRIMARY USER ACCESS
CODE: DARK QUEEN DESIGN
MODULE VERSION 1.13


KRAAK
WHOAAAAH!


THAT WAS SOME ENTRANCE, QUEENIE! WHERE'D YOU LEARN THAT TRICK ?
SILENCE HUMAN-- AND BOW! YOU STAND IN THE PRESENCE OF THE DARK QUEEN!


GIVE ME A BREAK, BEAUTIFUL. I MADE YOU AND I CAN UN-MAKE YOU. THE ONLY THING I CAN'T GET RID OF IS THOSE PESKY BATTLETOADS. THEY'RE FAR TOO POPULAR.
SILAS, SILAS... THERE IS MUCH ABOUT ME YOU DO NOT UNDER-STAND. YOU DID NOT CREATE ME, YOU PINHEAD...


BUT YOU AND YOUR FRIENDS AT PSICONE DID CREATE THOSE BATTLETOADS! NOW, I REQUIRE YOU TO UN-MAKE THEM! AND I KNOW EXACTLY HOW TO DO IT...


MEANWHILE, IN THE TOAD PAD...
I CAN'T PUT A FINGER ON IT, BUT I DON'T TRUST VAKUSE. NO ONE KNOWS WHERE HE CAME FROM OR ANY-THING!
HIS BUDDY, SILAS ISN'T MUCH BETTER!
I'D LIKE TO SOCK HIM IN THE JAW. THEN HE'D UNDER-STAND REAL THRILL POWER.


HEY, GUYS! WHY DON'T WE VISIT VAKUSE'S OFFICE TONIGHT? MAYBE WE'LL FIND SOMETHING THAT WILL TELL US THE TRUTH ABOUT HIM...


LATER THAT NIGHT, WHILE ALL OF PSICONE SLEEPS...
PSICONE

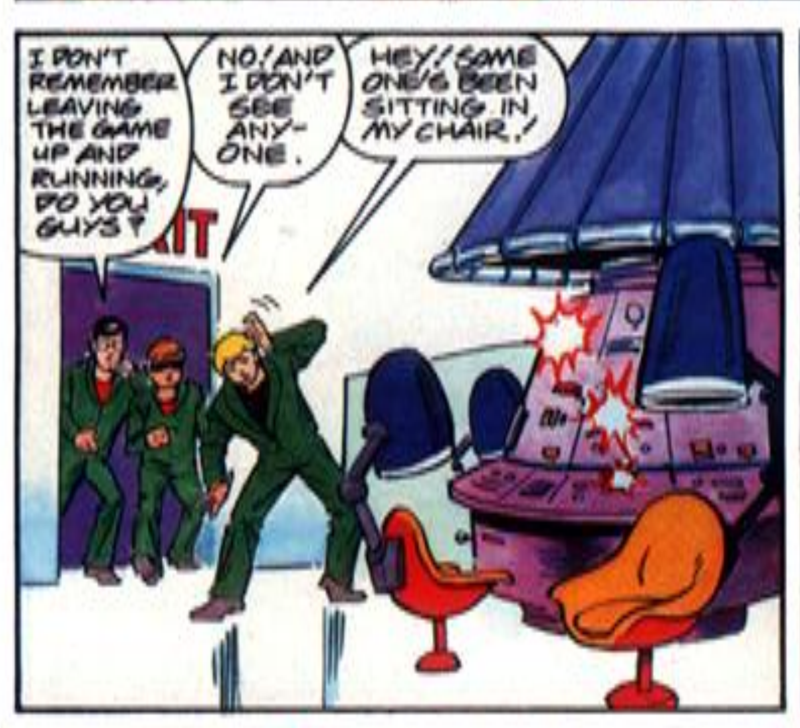





HEY! THE DOOR'S OPEN! BE CAREFUL GUYS...
ALEXEI VAKUSE GENERAL EXECUTIVE


SOMEONE BEAT US TO IT!
AND, LOOKS LIKE THEY KNEW WHAT TO SEARCH FOR...
ALEXEI VAKUSE GENERAL EXECUTIVE


I DON'T SEE ANYTHING HERE!
THAT'S BECAUSE THE GOOD STUFF WAS TAKEN-- THIS FILE CONTAINED THE TOP SECRET SCHEMATIC OF THE GENETIC CHIPS FOR THE BATTLETOAD'S GAMES GENERATOR!
TOP SECRET

GEE, WHAT'RE WE GONNA DO?
I'VE GOT A BAD FEELING, GUYS. LET'S CHECK OUT THE GAMES GENERATOR!

I DON'T REMEMBER LEAVING THE GAME UP AND RUNNING, DO YOU GUYS?
NO! AND I DON'T SEE ANY-ONE.
HEY! SOME ONE'S BEEN SITTING IN MY CHAIR!

SOMEONE MAY HAVE TAMPERED WITH IT, SO BE READY FOR ANYTHING!
NATCH, MORG-BABY-AREN'T I ALWAYS?
CHECK, MORG.

I FEEL LIKE A BUNCH OF MOLECULAR BUILDING BLOCKS!!
OH, MY FROG! WHAT'S HAPPENING?!

THAT DIDN'T FEEL QUITE RIGHT...
WHAT'S GOING ON HERE, MORGAN? OR SHOULD I SAY ZITZ?
I'LL SHOW YOU WHAT'S GOING ON, POND PATROL!

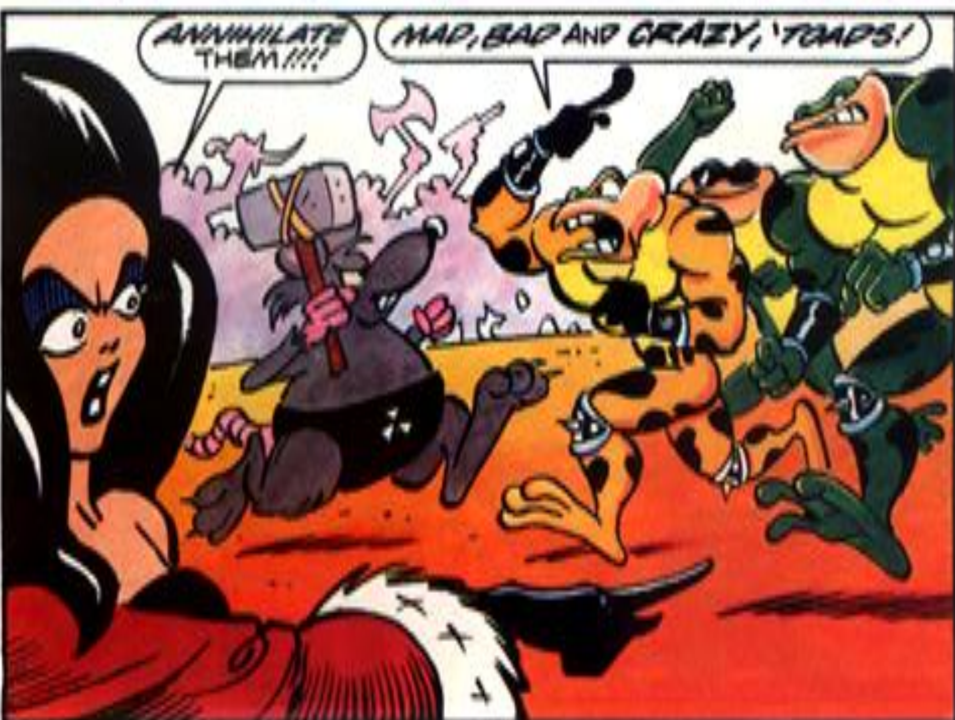

WELCOME TO MY WORLD, AMPHIBIOUS FREAKS. HOPE YOU LIKE IT, BECAUSE YOU WON'T BE LEAVING. I HAVE FINISHED PLAYING GAMES.
HI, GUYS.
WHAT THE--?


DON'T MOVE! I'VE INTRODUCED A VIRUS INTO YOUR GAMES GENERATOR, TURNING YOU INTO TOADS--PERMANENTLY! THERE WILL BE NO "GAME OVER".


I ALWAYS THOUGHT YOU WERE A RAT, SILAS--AND NOW I KNOW IT! WHY'D YOU TURN? YOU HELPED CREATE THE BATTLETOADS GAMES GENERATOR!
I NEVER TOLD ANYONE, BUT... I WANTED TO BE A BATTLETOAD! YOU GUYS GOT ALL THE FUN WHILE I TOILED BEHIND THE SCENES...
SILENCE! I CREATED THE VIRUS PROGRAM! I BENT SILAS'S HATRED TO MY WILL! AND NOW, I SHALL DESTROY YOU!


MY WORLD WAS SIMPLER BEFORE YOU INTERFERED, BATTLETOADS--THERE WERE NO CHALLENGES TO MY POWER! SILAS THINKS HE AND HIS DESIGNERS CREATED MY WORLD--BUT ACTUALLY, THEY CREATED A GATEWAY BETWEEN US!


IF YOU THINK WE'RE GONNA LAY DOWN AND CROAK, YOU'VE GOT ANOTHER THING COMIN'!
LET'S EAT, 'TOADS!


ANNIHILATE THEM!!!!
MAD, BAD AND CRAZY, 'TOADS!

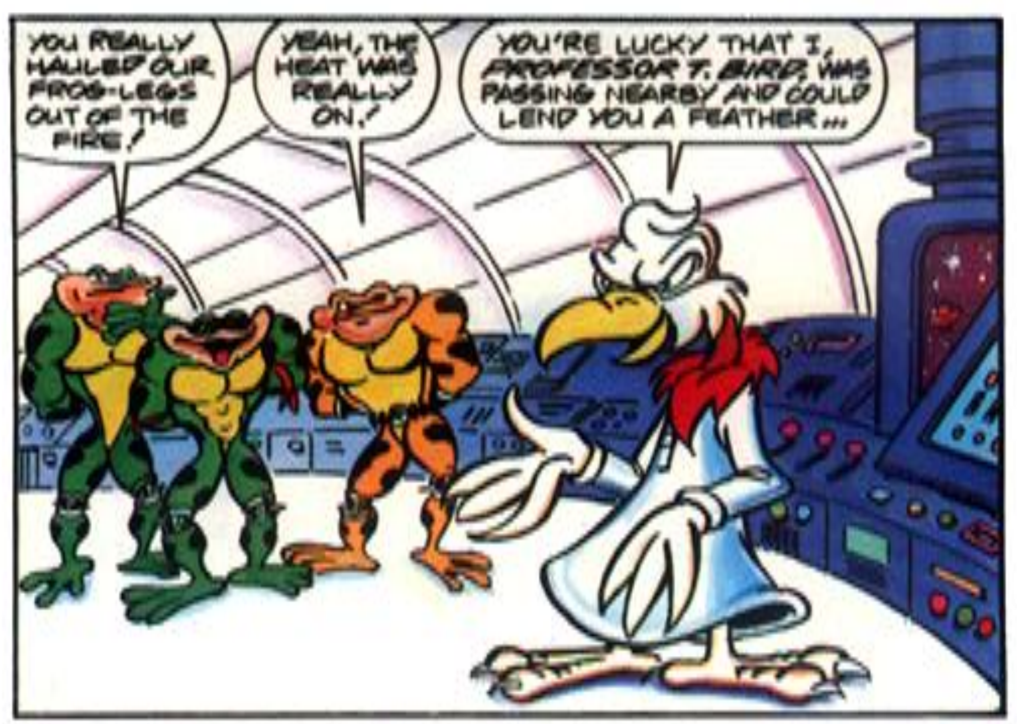

THE BATTLETOADS FIGHT VALIANTLY, BUT THIS MAY BE CURTAINS...
POW
OOOF
BONK
KRUNCH


WHAT'S THIS? MORE TROUBLE FOR THE TOADS?

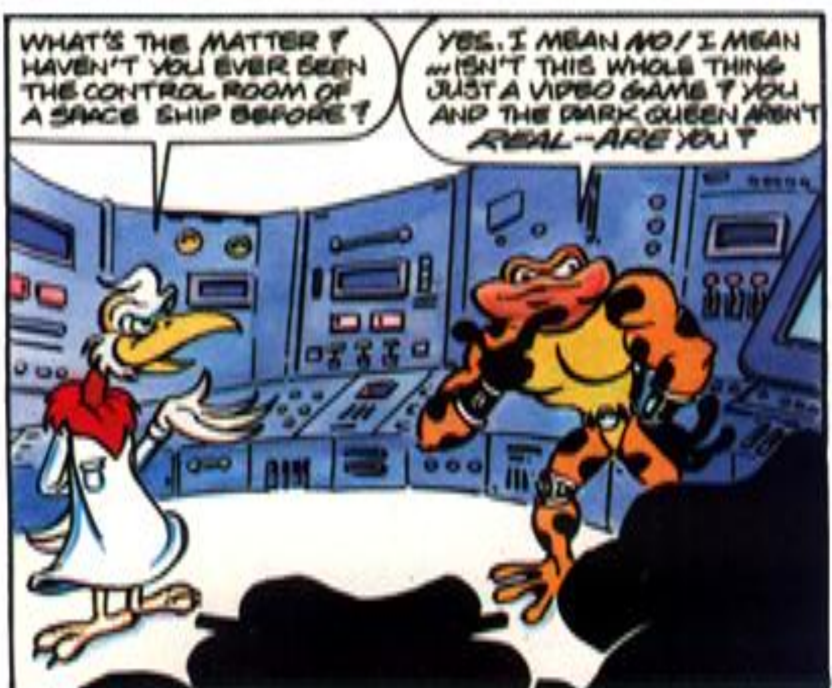

LOOKS LIKE OUR LAST STAND, TOADS...
AT LEAST WE'LL GO DOWN FIGHTING!
ARE YOU SURE WE CAN'T PAUSE THE GAME AND TAKE A TIME OUT?


HEY, 'TOADS! NEED A LIFT?
WAM
WHAT THE--?


SEE YA LATER, SUCKERS!
BOP
WAP
POW





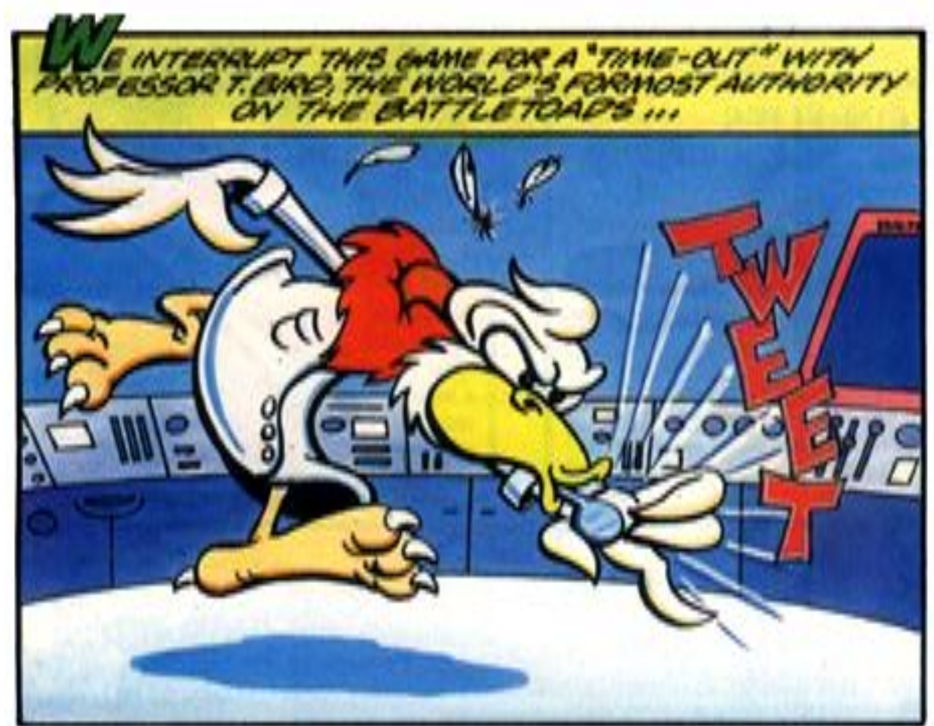








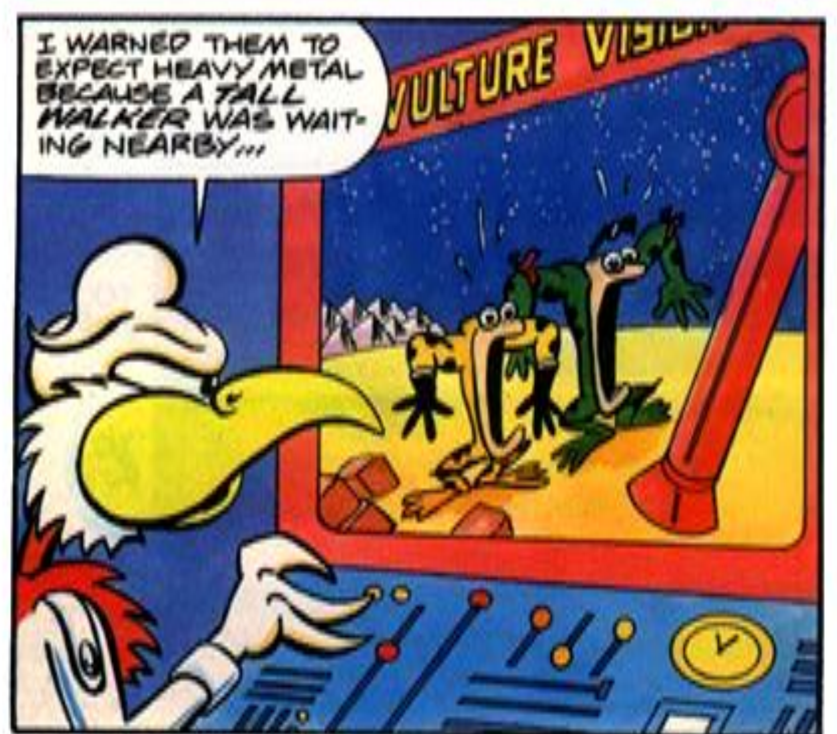
STAY TUNED FOR FURTHER ADVENTURES OF BATTLETOADS IN THE NEXT ISSUE OF NINTENDO POWER!


WE INTERRUPT THIS GAME FOR A "TIME-OUT" WITH PROFESSOR T. BIRD, THE WORLD'S FORMOST AUTHORITY ON THE BATTLETOADS ...
TWEET

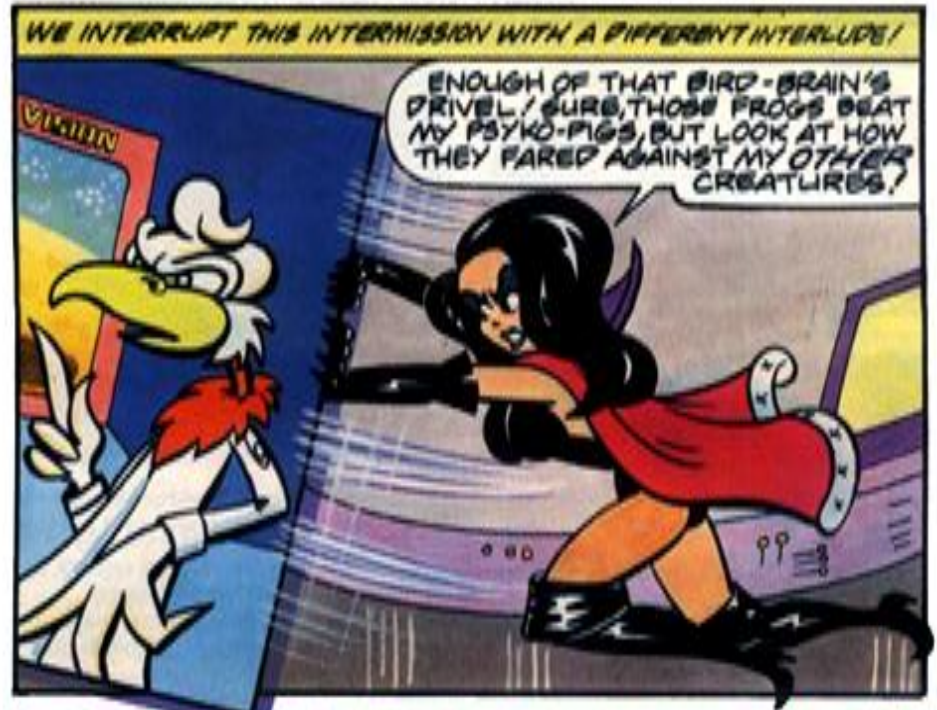

HOPE YOU'RE ENJOYING THE SHOW! AS I PREDICTED, PLAN A WENT WITHOUT A HITCH! THE 'TOADS MOVED SO FAST, THOUGH, YOU MAY HAVE MISSED SOMETHING. THROUGH THE MAGIC OF THE VULTURE VISION, LET'S RECAP...
VULTURE VISION


"THE BRAVE BATTLETOADS BEGAN THEIR RESCUE OF ANGELICA AND PIMPLE BY RIDING THE HYDRO-CABLES DOWN TO RAGNAROK'S WORLD..."
VULTURE VISION
NOTHING LIKE BUNGI-JUMPING FROM ORBIT!


"...WHERE THEY PROCEEDED TO POUND SEVERAL PAIRS OF PSYKO-PIGS INTO PORK CHOPS..."
NOW WE'RE MAKIN' BACON!
I PREFER FLIES, MYSELF...
POW


I WARNED THEM TO EXPECT HEAVY METAL BECAUSE A TALL WALKER WAS WAITING NEARBY...
VULTURE VISION


"THE TOADS WON THAT BATTLE, BUT THEY WERE COMING TO THE IMPACT CRATER! THAT THING WAS A MILE DEEP AND FULL OF BOOBY TRAPS!"
I THINK I TRASHED THIS GUY'S ROBO-BABY EARLIER IN THE LEVEL.
DON'T PIN A MEDAL ON YET, RASH. THERE'S A TON MORE 'TOAD TROUBLES AHEAD'!


WE INTERRUPT THIS INTERMISSION WITH A DIFFERENT INTERLUDE!
ENOUGH OF THAT BIRD-BRAIN'S DRIVEL! SURE, THOSE FROGS BEAT MY PSYKO-PIGS, BUT LOOK AT HOW THEY FARED AGAINST MY OTHER CREATURES!


THE POND PATROL SHOULD HAVE LOOKED BEFORE IT LEAPED INTO THE CRATOR. IT WAS FULL OF SATURN TOADTRAPS AND RETROBLASTERS! HA, HA, HA!

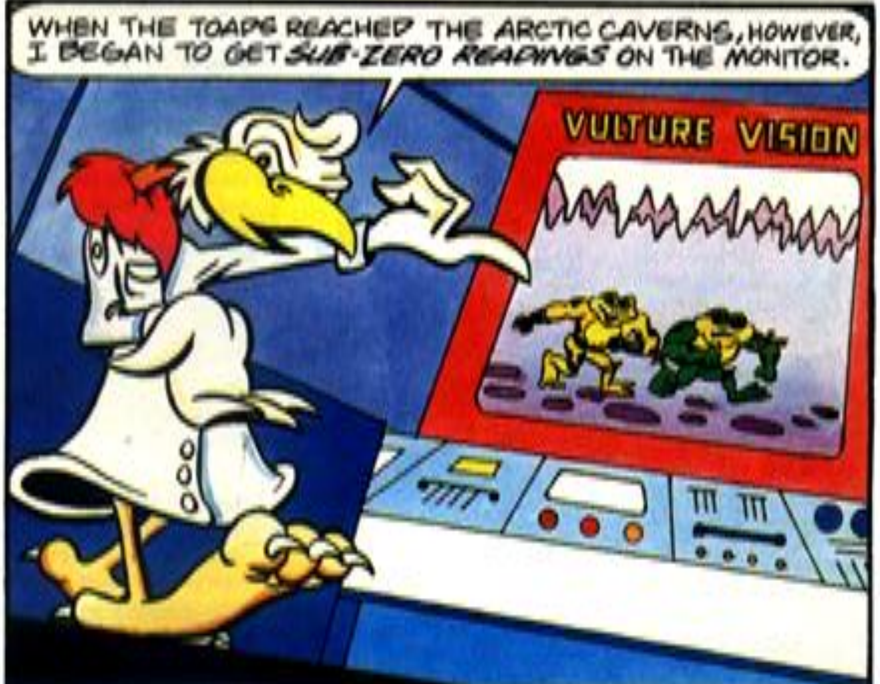

"THOSE TWO SHOULD'VE BEEN CALLED BUMBLETOADS!"
WATCH WHERE YOU'RE SWINGING, BATTLEKLUTZ!
SORRY, ZITZ-- JUST TRYIN' TO KEEP YOU ON YOUR 'TOADS'!


"AND, THOUGH THEY REACHED THE BOTTOM OF THE PIT, NEXT CAME THE TURBO TUNNEL...!"
THE PROFESSOR SAID WE GOTTA BE LIKE GREEN LIGHTNING TO MAKE IT THROUGH THIS TUNNEL!
AFTER BEING ZAPPED BY THOSE RETRO-BLASTERS, I FEEL ELECTRIFIED!


"TOO BAD THOSE THINGS DIDN'T COME WITH TRAINING WHEELS, YOU WARTY WEAKLINGS!"
I FEEL THE NEED FOR SPEED!
DON'T START PLAYING LEAP-FROG!


"HAH! THINK I'VE BEEN COLD-BLOODED SO FAR? IT GETS WORSE IN MY ARCTIC CAVERNS!"
SOME RIDE!
NAH! THAT'S NOTHING COMPARED TO CRUISIN' WITH PIMPLE IN THE TOADSTER...
WE NOW RETURN YOU TO YOUR REGULARLY SCHEDULED VIDEO GAME REVIEW...


NOW, BACK TO PROFESSOR T. BIRD, FOR HIS PLAY-BY-PLAY COMMENTARY...
AHEM! AS I WAS SAYING... THE 'TOADS WERE ADVANCING STEADILY INTO THE DARK QUEEN'S TERRITORY! IT SEEMED NOTHING COULD STOP THEM!


WHEN THE TOADS REACHED THE ARCTIC CAVERNS, HOWEVER, I BEGAN TO GET SUB-ZERO READINGS ON THE MONITOR.
VULTURE VISION


"LUCKILY, THE BATTLETOADS TOOK TO ICE LIKE FROGS TO WATER."
BRRR! THIS IS A FROSTY RECEPTION!
I'M HAVIN' A BALL, MYSELF!


WHAT'S NEXT? FIGURE SKATING?
ZIP


"THOSE TOADS MAY HAVE WANTED A THAW, BUT THEY GOT A FLOOD!"
!
NOW THIS IS WHAT I CALL MAD, BAD AND CRAZY!


"RASH WAS IN HIS NATURAL ELEMENT, BUT ZITZ..."
UH-RASH? DON'T LOOK NOW, BUT...
HANG SIX AND GO WITH THE FLOW!


HEY, WHERE'D THE 'TOADS--?! OH, NOT YOU AGAIN! YOU RUINED MY LAST COMMENTARY!
YOU FEATHERED FREAK! YOU'RE LEAVING OUT IMPORTANT DETAILS!
VULTURE VISION


SINCE THE TOAD'S GREATEST ENEMY IS THE SNAKE, I INTRODUCED YOUR 'TOADS TO A FEW OF MY FAVORITE SERPENTS....!


"SNAKES ARE SWIFT TO STRIKE, AND ARE IMMUNE TO TOADS' POISONOUS SLIME ..."
LET'S SCALE THESE SNAKES!
HE'S SLIPPERY, BUT DON'T LET HIM GET AWAY! HE'S OUR TICKET OUT OF HERE!


RIDE 'EM, TOADBOY!


"AH! HERE COMES ONE OF MY FAVORITE PARTS..."
GET READY TO JUMP, RASH!
DON'T WORRY!


SPLATT


"TUT-TUT! TIME TO TRY AGAIN, TOADS! NOT THAT IT'LL DO YOU ANY GOOD!"
WE'LL SEE ABOUT THAT, DARK QUEEN!

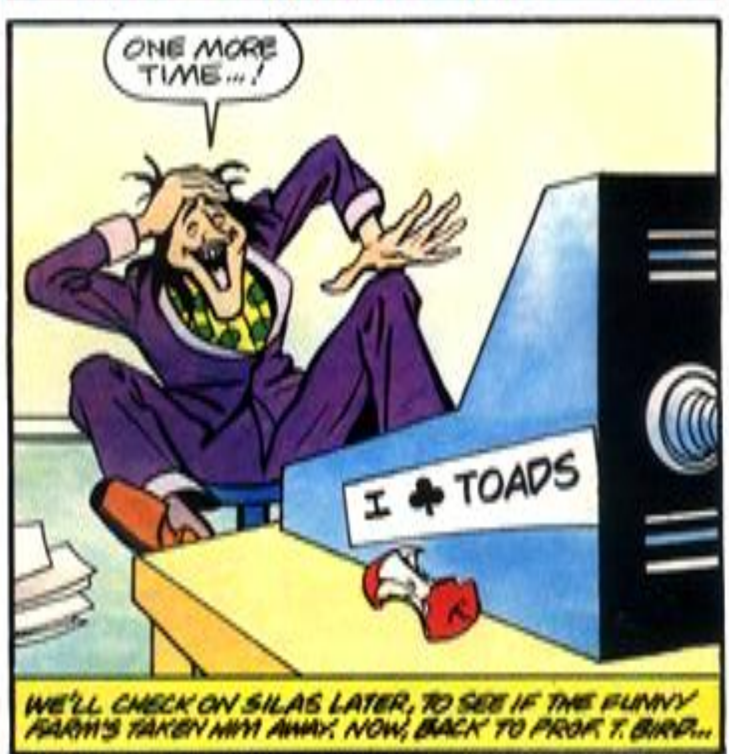

HELLO THERE. I'M SILAS VOLKMIRE, CHIEF DESIGNER OF THE BATTLETOADS. HOPE YOU'VE ENJOYED THE TORTURE I'VE PUT THOSE FREAKS THROUGH SO FAR!


ONE OF MY FAVORITE PARTS OF THE GAME IS "VOLKMIRE'S INFERNO." LET'S REVIEW HOW THE 'TOADS GOT THROUGH THAT "HOT" AREA.


"SEE? THINGS REALLY HEATED UP FOR THE BATTLETWITS!"
TIME YOUR HOPS! ONE WRONG STEP AND YOU'LL GET A HOT FOOT!
NO PROBLEM! FOLLOW ME!


"HEY, RASH! NEED A HOT BATH? TAKE A DIP, YOU DIP!"
YEEEOWCH!
I'LL MEET YOU BACK AT THE BEGINNING, TOAD. WE'LL TRY THIS AGAIN, ONE STEP AT A TIME.


HA, HA! NOW THAT'S TRUE HUMOR! HERE I'LL REWIND THIS THING AND WE'LL WATCH IT AGAIN...

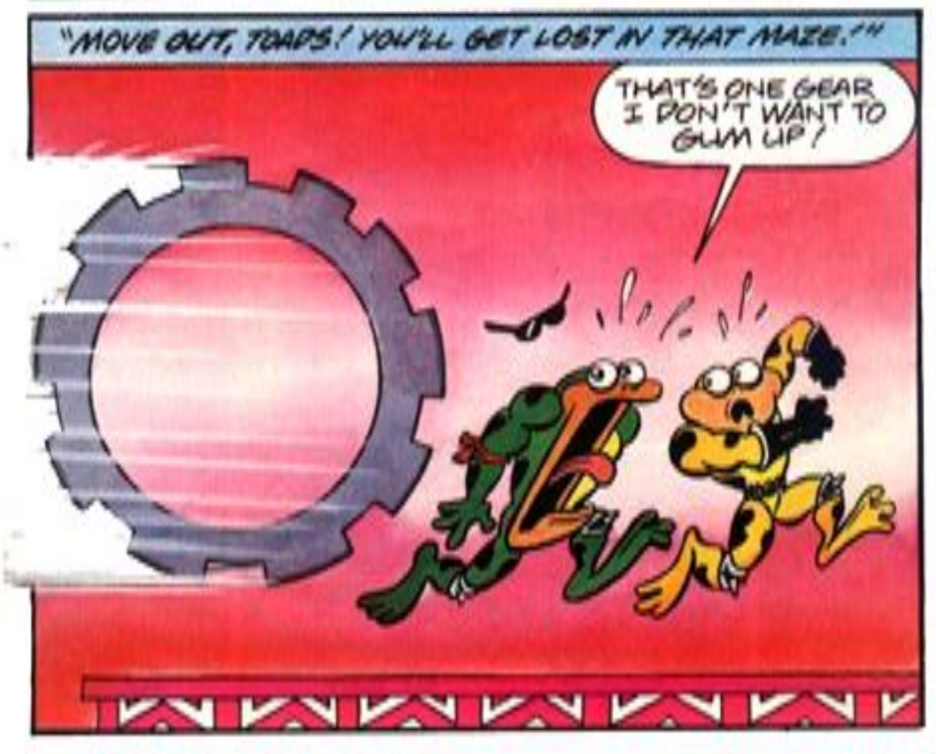

ONE MORE TIME...!
I ♣ TOADS
WE'LL CHECK ON SILAS LATER, TO SEE IF THE FUNNY FARM'S TAKEN HIM AWAY. NOW, BACK TO PROF. T. BIRD...


WHEN WE LEFT OFF, THE BATTLETOADS WERE MAKING SPLENDID PROGRESS INTO THE INTRUDER EXCLUDER AND SERVICE DUCTS...
VISION
BATTLETOADS PLAN #C
INTRUDER EXCLUDER SECTION


HOP TO IT, ZITZ! CHEMICAL WEAPONS COMIN' OUR WAY!
AND I FORGOT MY SWAMP MASK!
SOK


"WAYDIGO, TOADS! LEAP TO LIVE, LIVE TO LEAP!"


"FINALLY, THE TOADS REACHED THEIR NATURAL ELEMENT--A FETID AND DISGUSTING MAZE OF SLIMED FILLED PIPES!"
C'MON, RASH! A LITTLE SLIME ISN'T GOING TO HURT YOU.
IT'S NOT THE WATER I'M WORRIED ABOUT...

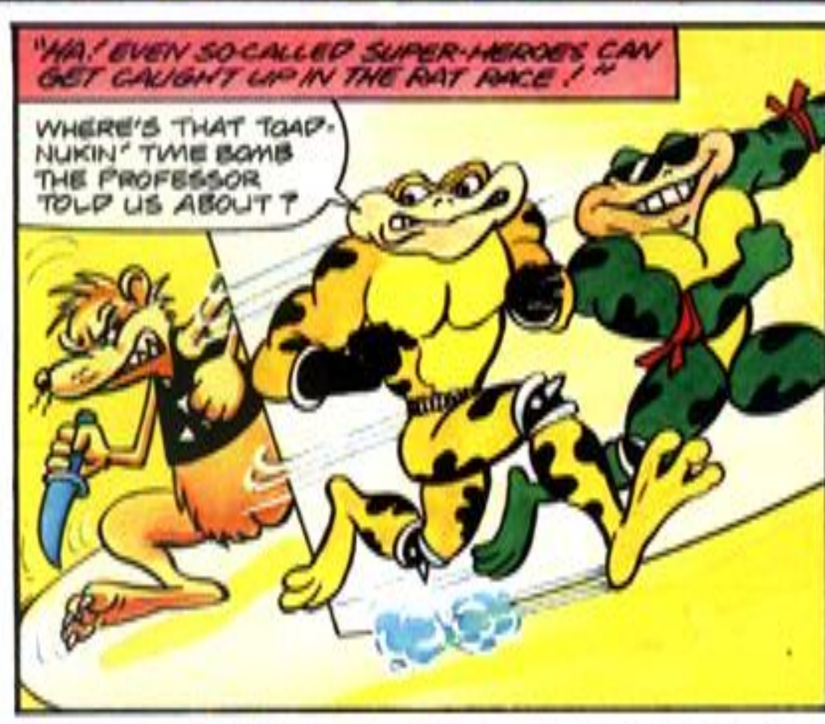

"MOVE OUT, TOADS! YOU'LL GET LOST IN THAT MAZE!"
THAT'S ONE GEAR I DON'T WANT TO GUM UP!


MEANWHILE...
I ♣ TOADS
DOES THIS GUY KNOW THE MEANING OF THE WORD RERUN?


I HOPED THE BATTLEJERKS WOULD MAKE IT TO THE GARGANTUA, SO MY HEAVY HITTERS COULD GET A WORKOUT!


THIS IS THE GARGANTUA MOTHERSHIP-- THE LARGEST, MOST HEAVILY ARMED STARSHIP EVER BUILT. AND THE BEST THING ABOUT IT IS ITS PRICE--FREE, BECAUSE I STOLE IT!
GARGANTUA


BUT I DIGRESS. IT WAS AMUSING TO SEE THE TOADS TRYING TO GET THROUGH THE SHIP.


"HA! EVEN SO-CALLED SUPER-HEROES CAN GET CAUGHT UP IN THE RAT RACE!"
WHERE'S THAT TOAD-NUKIN' TIME BOMB THE PROFESSOR TOLD US ABOUT?


"HERE, THE BUBBLEHEAD-TOADS GOT LOST IN THE BOWELS OF MY SHIP! THEY'LL NEVER FIND ME! HA HA HA!"
WHICH WAY NOW, BOSS?
FOLLOW THE ARROWS! DON'T STOP FOR ANYTHING


NOW, WE'LL LEAVE THAT MESS TO SEE IF... NOPE! NOTHING NEW HERE.
WOW! I HAVE TO WATCH THAT AGAIN!


BUT, BACK TO THE QUEEN...
HA HA HA-- HUH ?
YOU'RE DOOMED, DARK QUEEN! THE TOADS ARE ON THEIR WAY UP YOUR TOWER, AND THEY AREN'T IN A GOOD MOOD. IN FACT, THEY'RE MAD, BAD AND CRAZY!!


NO! THIS CAN'T BE! BIG BLAG! ROBO-MANUS! WHAT HAPPENED ? IF YOU WANT IT DONE RIGHT...


THIS IS SOME WACKY TOWER!
JUST DON'T LOOK DOWN, 'CAUSE WE'RE A LOOONG WAY UP!


ALMOST THERE!


GLAD YOU COULD MAKE IT TO THE PARTY!
WE'RE READY TO RUMBLE!
LET'S EAT!
EXCITING, ISN'T IT ? WE NOW RETURN CONTROL OF YOUR GAME TO YOU. GOOD LUCK-- YOU'RE GOING TO NEED IT!

STAFF





SKULLO

(Redactor, Director, Maquetador)

EL MESTRE

(Redactor)





VALVEIDER (Colaborador)

SUPERARU (Colaborador)





KBREA2 (Colaborador)

NESBEER (Colaborador)

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

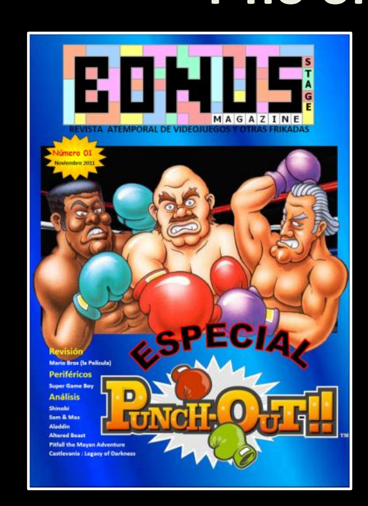
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

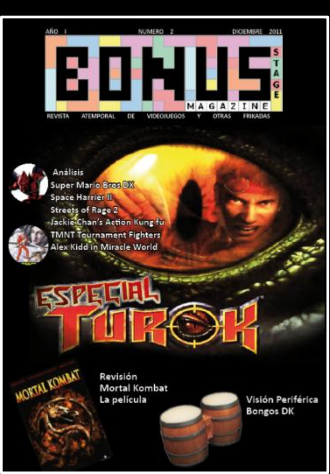


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



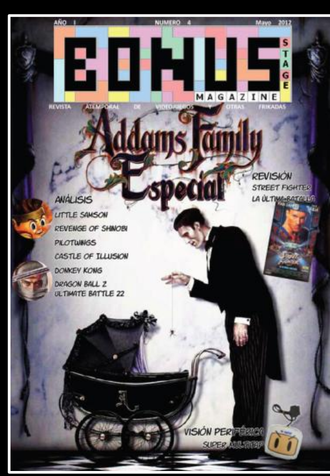
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



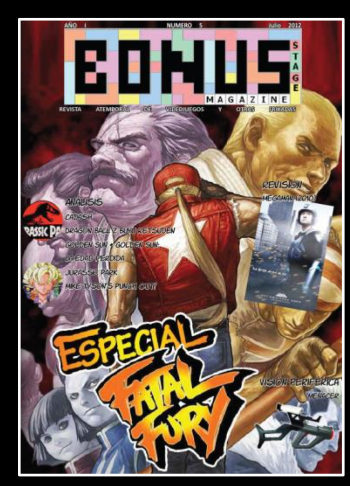
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



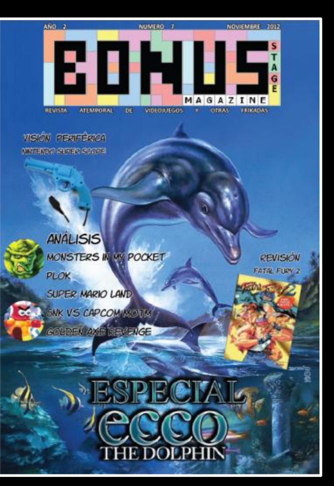
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



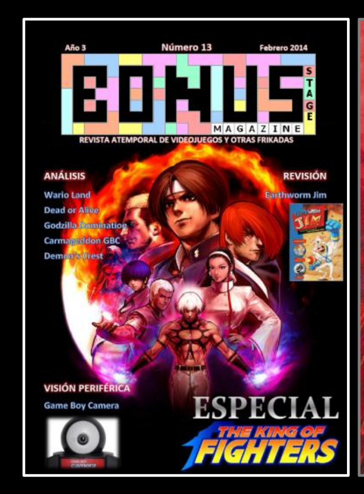
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



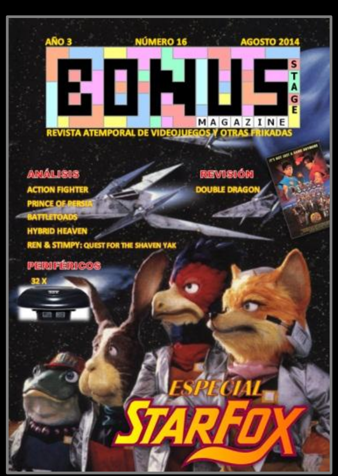
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



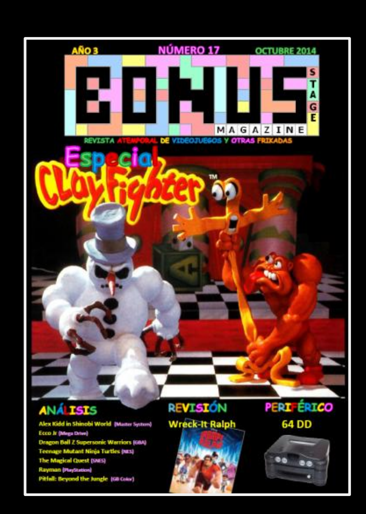
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



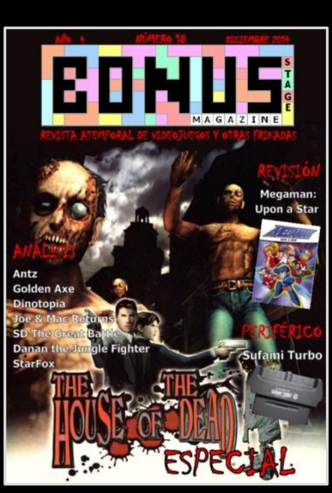
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



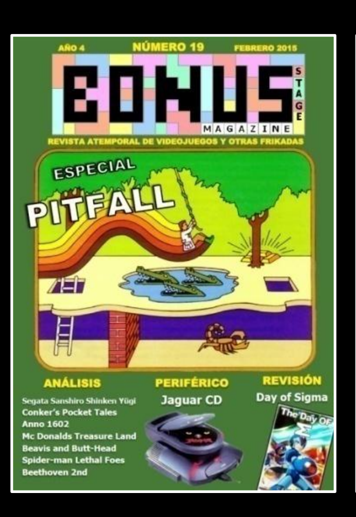
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



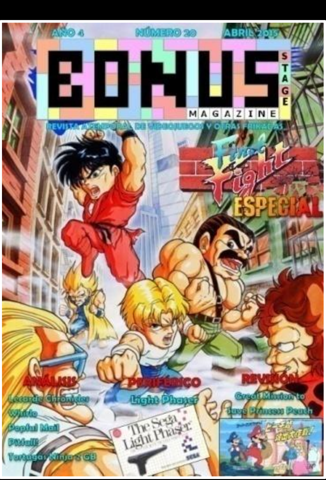
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



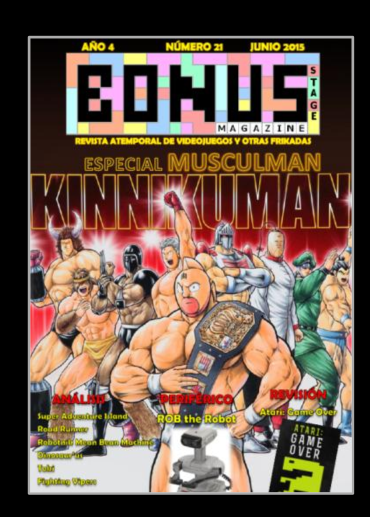
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



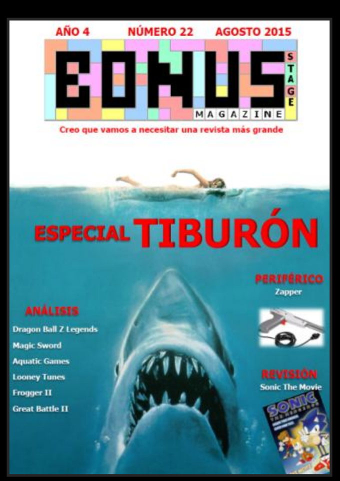
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



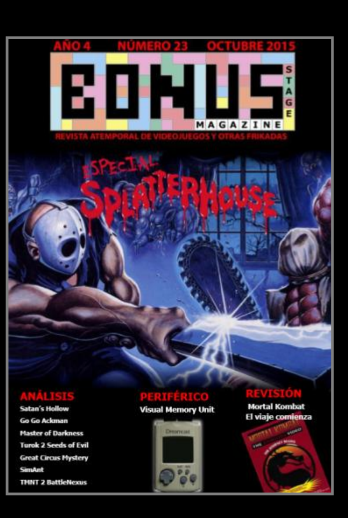
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



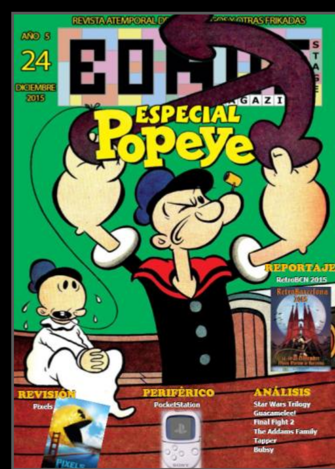
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



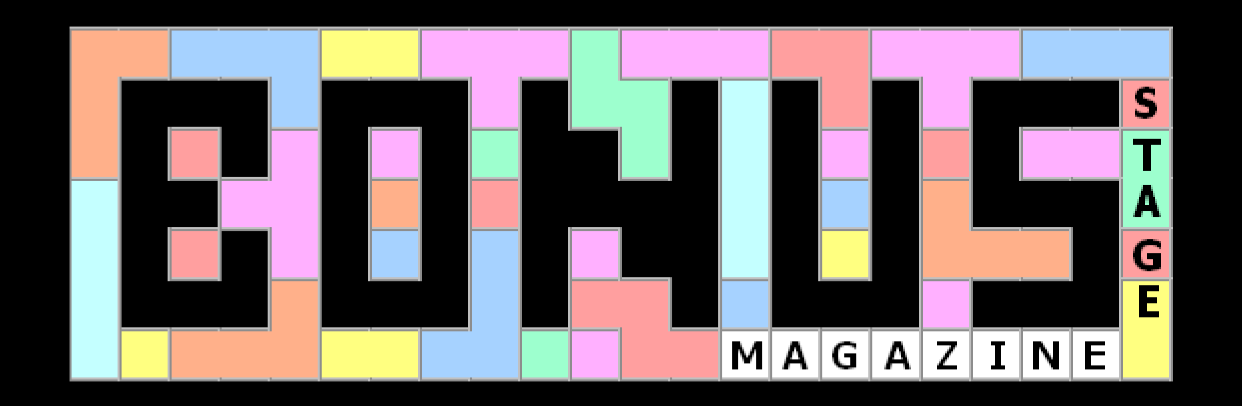
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



Número 25

Marzo 2016

